平成10年5月29日発行
第3巻第3号通巻第8号
www.mediagalaxy.co.jp/KTC/

する日本初の中古ゲームソフト専門誌

ーズド・ゲームズ

JSED GAMES

1998 SUMMER
VOL.7



半端な愛は
斬捨て御免!

美食倶楽部バカゲー専科スペシャル
奇作豊作! バカゲーコレクション

厳選シミュレーションゲーム特集
魂を賭けた戦場へようこそ

特別ふくろ綴じ 新世代機ソフト見参!

市川・浦安バイパス沿いに中古ソフト専門のゲームショップを発見！



ウィザード・マグ 行徳本店

〒272-0115 千葉県市川市富浜2-3-21 TEL047-398-1135
営業時間：平日13：00〜22：00　土日祝日11：00〜22：00
地下鉄東西線行徳駅から徒歩15分

パソコンソフトや音楽CDもある中古専門店

市川・浦安バイパス沿いに面した中古ソフト専門ゲームショップ「ウィザード・マグ行徳本店」は、本誌にとって心強いうれしいお店だ。店内に入ると、なんとファミコンの店頭デモで出迎えてくれるぞ。ファミコンソフトは、最近扱うようになったそうで、サラリーマンのお客さんが真剣にみていくとか。

SFCソフトの価格は、500円〜3000円がメインと非常にリーズナブル。他にも、プレイステーションやサターン、パソコンソフトが。おまけに、中古ミュージックCDも取り扱っていて、品揃えは充実しているぞ。

「中古ソフトがメインなので、値段に見合った品揃えを提供していきたいですね。もし他店より値段の高いソフトがあったとしたら、それがそのゲームの面白さと思ってください」と店長代理の藤沢さん。

また、「ウィザード・マグ」では、インターネットのホームページ上でも買い取りを行っている。ちなみに、URLはhttp://www.omocha.co.jp/w-kaitori/だ。インターネットにアクセスできる環境をお持ちの方は、ぜひ一度のぞいてみては？



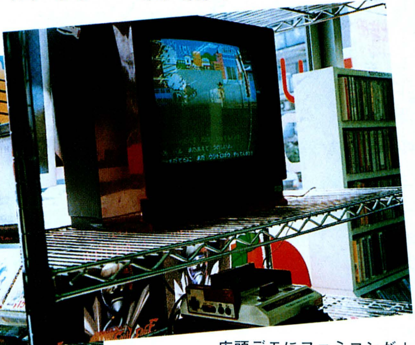
中古PS、SSソフトは両方とも充実のラインナップ。価格も良心的だ。



パソコンソフトも充実。ここにくれば欲しいソフトがみつかるかも。



中古SFCソフトはかなりの数のタイトルが揃っている。選びがいがあるぞ。



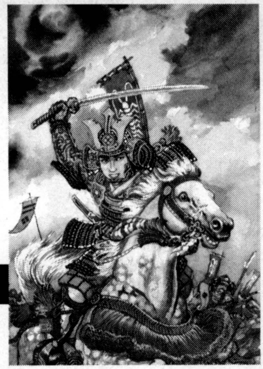
店頭デモにファミコンが！FCソフトのワゴンセールは何と50円から！

SERVICE & SYSTEM

「ウィザード・マグ」では、スタンプカードサービスを実施している。1,000円でお買い上げ毎に1点。20点集めると1,000円分、割引してくれるのだ。

時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

ユーズド・ゲームズ



1998 SUMMER VOL.7 CONTENTS

カバーイラストレーション：小松崎茂　ロゴデザイン：金子 健　カバーデザイン：亀尾裕次（Brahman）

本書での略称　FC…ファミコン　SFC…スーパーファミコン　MD…メガドライブ　PCE…PCエンジン　PCE-CD…PCエンジンCDロムロム　PCE-SCD…PCエンジンスーパーCDロムロム　GB…ゲームボーイ　PS…プレイステーション　SS…セガサターン　NP…ニンテンドウパワー



君の鼻毛に乾杯

美食倶楽部バカゲー専科スペシャル

奇作豊作！バカゲーコレクション

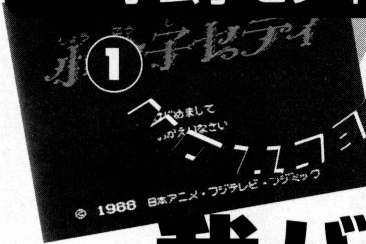


いーから服を着ろ

バカゲーファンのみなさん、お待たせしました！ 本誌人気連載「美食倶楽部バカゲー専科」の、お蔵出しスペシャルバージョンをお届けしましょう。本誌編集部が東奔西走して発掘した幻の一品や、毒電波に犯されて思わずチョイスしてしまった驚愕のバカゲーをご用意させていただきました。お味のほうも自信をもってお薦めできるものばかりです。それでは、「バカゲー専科」でしか味わえない、本誌特選の品々をたっぷりご賞味下さいませ！



小公子セディ



バカゲー道、免許皆伝!? 我はバカゲーを極めし者!!

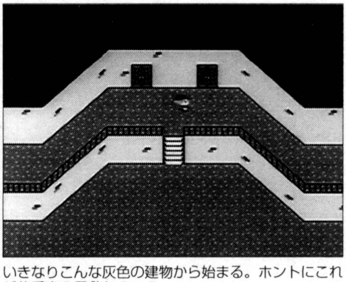
一見お子様向けだが、それは世を忍ぶ仮の姿。見かけとタイトルに惑わされてはいけない。まさかこんなトコロにバカゲーが隠れていようとは…。アニメ・原作にまったく遠慮しない、このバカっぷりを是非ご覧あれ!

一般的にキャラゲーと呼ばれる「アニメ・マンガからゲーム化されたもの」は、その出来に首をかしげてしまうものが多いこともあり、さんざん泣かされた本誌読者の皆さんもいるだろう。この「小公子セディ」は、一昨年に惜しまれながら終了した『ハウス世界名作劇場』の一作をゲーム化したものである。キャラゲーに過剰な期待は御法度とは言え、「小公子」は世界の名作、きっと感動的に泣かせてくれるに違いない! …と思ったのだが、予想を遥かに超越したバカさ加減に別の意味で泣けた。そのすごさたるや、原作を書いたバーネット夫人が化けて出るのではないかというくらいである。それほどゲームとしては最低の出来なのだが…。しかし、この作品はバカゲーとしては**超一流**なのだ!

ぼくらのセディと家庭教師

タイトル画面で、いきなり脳裏に暗いものがよぎる。「ニューゲーム」「コンティニュー」に相当する部分が**「はじめまして」「おかえりなさい」**になっているのだ。これはもしや、「ミョーなところに凝っている」というバカゲーのお約束ではないか…。暗澹たる気持ちを取り直してゲームスタート。

マニュアルがないので適当にボタンを押してみると、Aボタンでコマンド・ウインドウが開くことに気付く。三つあるコマンドの一つに「フルート」があるのが謎だ。後の二つは「話す」と「また明日(セーブ)」。他に、なぜかBボタンでジャンプができることに気付く。


いきなりこんな灰色の建物から始まる。ホントにこれが伯爵家の屋敷なの…?

スタート地点である灰色の監獄のような所から出ると(後でこれはセディの住む伯爵屋敷であることが判明)、そこは町らしかった。

通行人をつかまえて「話す」を実行すると、アドベンチャー風の画面に切り替わる。ちなみ

●機種:FC ●ジャンル:ADV ●定価:5900円 ●メーカー:フジテレビ
●発売日:88.12.24 ●編集部購入価格:100円 ●入手難易度:やや難



に会話の原文はひらがなだが、うっとうしいので漢字交じりで書くことにしよう。

セディ「こんにちは」

通行人「ハングリーベア・レストラン グラドーエ店が新装オープンだよ」

セ「女の人を乗せた馬車を知りませんか？」

通「ハングリーベア・レストラン グラドーエ店が新装オープンだよ」

セ「アニー・エロルという人を知りませんか？ 僕の母さんなんです」

通「ハングリーベア・レストラン グラドーエ店が新装オープンだよ」

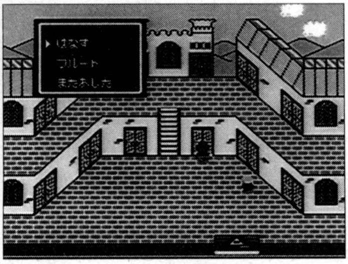
…いきなりこれか。

しかし、町中で聞き込みを行った結果、どうやら母を探すことがこのゲームの目的ということと、次はグラドーエの町に行けばいいことがわかる。町を出るとフィールドマップっぽい画面に。しかし通行人がたくさんおり、危険な感じはしない。とにかく先に進もうとすると、通行人がいきなり突進してきた。

「ほっほっほっ やっとみつけましたよ セディさん さあ**おべんきょう**しましょう」

げげぇっ！ こいつら、セディの家庭教師か!? しかもこの家庭教師はそう言いながら**クイズを出してくる**ではないか。このクイズに正解しなければ先には進めない。つまりRPGにおける敵に相当するのが、この家庭教師なのだ。ここでようやくジャンプの存在意義がわかる。襲い来る家庭教師を避けるためなのである。

そして、クイズの内容がまたすごい。「リヒテンシュタインの首都は？」などと聞かれて、即答できる子供の方がどこか間違っていると思う。問題は地理・歴史が中心で、もちろん原作やアニメとは**全く関係ない**。「小公子」が書かれたのは19世紀なのだが、20世紀のライト兄弟の初飛行などについての出題もあり、何も考えずに作ったのが丸わかりである。たぶん参考文献は百科事典か何かだろう。



扉に向かって話してもしょうがないじゃん、と思いきや。開けなくても中の人と話せる。

ぼくらのセディと冷たい世間

『ストリートお勉強』を繰り返し、やっとの思いで到着したグラドーエの町。さあ、情報収集だ。

セ「女の人を乗せた馬車を知りませんか？」

通「さあ」

セ「アニー・エロルという人を知りませんか？ 僕の母さんなんです」

通「………」

なんて冷たい町だ。しかし、「甘える」「肩をもむ」「フルートを吹く」など、ふつう**初対面の相手には絶対やらない**聞き込みコマンドを駆使して、ようやく手がかりにたどりつく。

セ「アニー・エロルという（いつも同じなので以下略）」

通「ああ、その人なら…」

セ「え、知ってるんですか？」

通「…実は大事な笛を落としてしまって困っているんだ」

こんな子供に交換条件を要求するというのか？ つくづく冷たい町だ。クイズで知識の強化をはかるばかりか、世の中の汚さまで子供に叩き込むとは、おそるべし。

せでぃちゃん豆知識

アニメ「小公子セディ」は、1988年にフジテレビ系で放映された。主題歌を歌ったのは、当時人気急上昇中・現在下降中の西田ひかるである。

原作の「小公子」を書いたバーネット夫人は、イギリスに生まれながらも幼くして父を失い、貧困の中で叔父を頼ってアメリカに移住することになる。しかしその叔父も事業に失敗し破産したため、家計を助けるため小説を書き始めたというエライ人である。彼女のそういった体験が「小公子」「小公女」の中にも表れているのだが、それをここまで破壊するとは…。

ちなみにこのソフトの発売日は12月24日。その意図は丸見えだが、一週間前に「FFⅡ」が発売され、おまけに翌日の25日に、TVアニメは最終回を迎えるのである。策士、策に溺れるとはまさにこのことだ。



その後、飼い猫が病気になって困っている老婆を助けると、

「お礼にこの笛をあげましょう、きっと役に立つわ」

…って言うか、**貴様がネコババしてたのかバーさん**。拾ったものを勝手に他人にあげるな。まさに文字どおり猫婆である。

とにかくひたすらこんな感じで、わらしべ長者を思わせるあからさまなフラグ立てのはてに、なぜか行方不明のこの町の代官を探す羽目になってしまった。どうしてこの町の住人は、大事なことをこんな子供に任せるのだ？　自分でやれよ。

さて、問題の代官は時計台にいた。なぜそんな場所にいるのかを尋ねるセディ。もっともな疑問だ。

「実はドリンコート家（セディの祖父である伯爵の家系）から受け継いだこの大時計が壊れてしまい、代りに私がこの鐘を鳴らしているのです。もしもこのことが伯爵様に知れたらどんなお咎めを受けるか…」

ネズミが邪魔をして修理ができないと言うが、代官が行方不明になる方がよほど問題だって気づけよ、オヤジ。

さて、無事に事件を解決したセディを、手のひらを返したように褒めたたえる町人たち。しかしそのセリフはロボットのように全員同じで、こびへつらっているか馬鹿にしているとしか思えない。イベントをクリアしてここまで嫌な気分になるゲームも珍しい。一応、**死んだ父の幻影**が励ましてくれたりもするけれど。

ぼくらのセディと税金の町

次の町へと向かおうとしたがトラブル発生。町がどこにも見つからないのだ。行ける道は全て行きどまり、手持ちのヒントは「町は駅の北」という情報だけである。二時間ばかり歩き回った末に、ようやく謎は解けた。答は『何もないところに見えない道があり、そこを上に進む』であった。

…**ふざけるな。**



出たな！　家庭教師。何度かつかまると強制的に監獄（伯爵屋敷）に戻される。

やっと見つけたミクバムの町でも、例によって人に頼まれレストランで働かされる。そこを出ると突然役人に捕まった。

役人「おい小僧、税金を払え」

セ「なぜ？」

役「レストランに入ったからだ」

そのときセディは無一文…と言うより、このゲームにはもともと所持金の概念などない。仕方なく笑ってごまかしてみる。

役「…おまえ、いい笑顔だな。心が和らぐよ。よし、特別に許してやろう」

なんだそれは。

とにかくこの町でも代官がすべての元凶らしい。細かい過程は省くが、実は半年ほど前から代官はニセモノにすりかわっていた。どうしてバレなかったかというと、この町にはお面づくりの名人がいて、**その男に作らせたお面をずっとかぶっていたからなのだ！**

…次行こう、次。



集団でわらわらと群がる家庭教師。セディのために何人雇ってるんですか〜、伯爵様。

ぼくらのセディと亡霊の村

よくぞここまで原作の世界観を破壊できるものだと思う。次のルーインは廃墟と化した死の村だった。しかし僕らのセディは、相手が悪人だろうが幽霊だろうが、話しかけるときは「こ



んにちは」、別れるときは「ありがとう、さようなら」である。

幽霊たちの話によると、彼らは悪霊に支配されていて、成仏するためには『黒い木の実』が必要だという。その木は白カラスに守られていた。

「悪霊にこんな姿にされたが、この実があれば俺は普通の鳥に戻れるんだ、カア」

確かに一理ある。誰にでもそれぞれの正義があるものだ。この実を奪うのが正しいことだろうか？　こっちが勝手に悩んでいると、白カラスはこう言った。

「いいだろう、**この問題が解けたらな！**」



オープニングより、亡くなったお父上。幻影となって励ましてくれることもアリ。

…ちょっと待て。またクイズかーっ!?

一気に力が抜けたが、その後セディは悪霊と直接対決する。しかし悪霊はセディの**フルートに感動し**、村を呪いから解放するのだった。めでたしめでたし。

ぼくらのセディと抗争の町

悪霊が教えてくれた手がかりをもとに、訪れたのは川の町。しかしこの町は川上と川下とで対立し、一触即発の状態だった。前の代官が死んで、仲の悪い息子二人が町を二つに分けて以来、ずっと続いているらしい。

そして先日、川上の町の代官が嫌がらせに水門を閉め、川下に水が流れなくなってしまったという。しかし、干ばつでもないのに水門を閉めて川を堰きとめたりすれば、氾濫して嫌がらせどころではなくなると思うが。

この抗争をおさめる鍵は、愛し合う二人の男女であった。よくある展開だが、川下の代官の息子・エイブと川上の代官の娘・シンシアである。

セディはエイブに（またしても）頼まれて、シンシアに愛を伝えに行くことになる。父親の監視が厳しくて抜け出せないらしい。

そしてシンシアの父親である川上の代官に会うべく、門番小屋をたずねるセディ。だがその前に、最大の宿敵が立ちふさがった！

「ほっほっほっ　ここは**私の実家**なのです！　さあ　お勉強しましょう！」

ここまでくると、クイズの答は完全にわかっているので、もはや家庭教師など相手にならない（そもそも最初から相手にする気はないのだが）。しかしふと、『バナナはアルカリ食品、日本と初めて国際電話がつながったのはシンガポール』などという、どうでもいい知識を大量に刷り込まれている自分に気付き、嫌な気分になる。

ともかく愛のキューピッド・セディの働きによって二人はめでたく結ばれ、二つの町も和解することとなった。

この町のイベントをクリアすれば、何の脈絡もなく母親と伯爵が現われ、ついにエンディングに突入する。これはできれば読者諸君が自分の力で見てほしい。別に隠すほど上等なエンディングではないのだが、紙面が尽きたのをごまかすにはこの手に限る。

最後に、このゲームのラスト・メッセージを紹介する。

「さあ、今から君自身の愛と勇気の冒険に出発しよう！」

…こんな冒険、ぜったい**嫌**だ。

バカゲーチェック

必要忍耐力	特上	面白いけど疲れます。
企画	特上	と言うか、この原作からこんなゲームを作れるのがすごい。
ゲーム性	並	基本的に「ゲーム」というものをナメてます。
グラフィック	上	時代を考えると悪くはない。口パクするし。
総合バカゲー度	特上	特上の中の特上です。料理で言うなら海原雄山が「むう」とうなるほどのデキ。



バツ&テリー　魔境の鉄人レース



異次元の魔境に彼らの叫びがコダマする!? 恐怖のキャラゲー!!

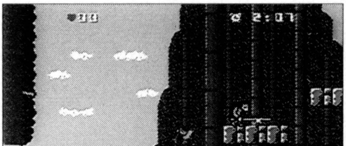
キャラゲーと呼ばれるソフトは数あれど、このゲームほど原作の世界を一切無視した内容のものはないハズ。プレイヤーの魂を吸い取る腰砕けキャラゲーを見よ!!

野球マンガの主人公が魔境へ?

その昔、週刊少年マガジンに連載された大島やすいち原作の「バツ&テリー」という野球マンガがありました。主人公のバツとテリーという二人は、なかなかのツッパリ高校生でして、彼らは本気を出せば甲子園は確実なほどの超高校級の実力を持っているのですが、たいがい**試合前にケンカに巻き込まれたり**してボッコボコになりながら試合に駆けつけ、勝ってしまうと。まぁ、だいたいそんな内容のマンガでしたね。そんな破天荒でカッコイイ二人の活躍によって「バツ&テリー」は当時かなりの人気を博し、アニメ映画になったりゲーム化されたりというメディア展開をしました。キャラゲーが発生する場合のよくあるパターンと言えましょう。

今回、紹介するファミコンソフト『**バツ&テリー　魔境の鉄人レース**』はそんな経緯でゲームになっているので、コピーライト表記が「大島やすいち・講談社・日本サンライズ・松竹／(株)ユース」となっております。なんだかすごい気もしますが、最後の「(株)ユース」という部分に**深刻な問題**があります。

このユースという会社が**とんでもなくナニなメーカー**としてごく一部では有名でして、かつて、ファミコン史上最悪の完成度を誇るRPG『百鬼夜行』とか、幕末が舞台のアドベンチャーで後半はシミュレーションになってしまうという『明治維新』などというヘンテコなファミコンソフトを発売してきた前科があります。『バツ&テリー』も**そんな前科のひとつ**なのです。


槍を持った原始人とおぼしき人を発見。このヘンが魔境?

見る者を絶句させる
ヘッポコタイトル画面

ファミコンのスイッチを入れると、いきなり映し出されるだらしないタイトル文字。情けないほどチープな音楽が鳴るな

●機種：FC　●ジャンル：アクション　●定価：5300円　●メーカー：ユース
●発売日：87.7.22　●編集部購入価格：380円　●入手難易度：普通



♪奇作豊作！バカゲーコレクション

か、のどかに浮かぶ**一隻の貨物船**。これから何が始まるのかまったく予想もつかない気の抜けたタイトル画面に**生きる力を吸い取られ**てしまう気分です。天下にバカゲー数あれど、ここまで得体の知れない空気に支配されたオープニングのソフトも珍しいでしょう。プレイヤーのやる気を削ぎ、ゲームの難度をより高めてしまう、別の意味でこれほどまでにインパクトのあるタイトル画面がほかにあったでしょうか。

いきなり出鼻を挫かれてしまいましたが、気合を入れ直してゲームをスタートすると、マンガでの活躍などまったく無視されて、鉄人レースへの参加を強制され魔境へと赴くことになったバツさんとテリーさんがいます。「魔境の鉄人レース」なんて**マンガとは一切関係ない**サブタイトルを強引につけてゲームにしてしまったのもまったく困ったことですが、そもそも鉄人レースとは何ぞや？　魔境っていったいどこですか？　「オレたちはいったい何をしてるんだ〜ッ!?」。そんな彼らの絶叫が聞こえてきそうですが、とにかく進むしか道はないようです。ご愁傷さま。

鉄人レースとはいっても、誰と競争するわけでもなく、弥次さん喜多さんならぬバツさんテリーさんはただひたすら魔境の一言で片づけられてしまった**スーパーキテレツに不条理な世界**を進みます。

最初のステージは倉庫が並ぶ町外れのような場所に見えないこともありませんが、やっぱりそう見るのはかなり無理があります。よくわからない生き物も飛んでいて、すでになんかヤバイ雰囲気が漂っています。とりあえず進んでいき、チェックポイントに到着すればステージクリアとなりますが、そこは無人で誰もいません。チェッカーフラッグが掲げられた**粗末な掘っ立て小屋**が建っているのみです。一応レースをしているはずなのに随分といいかげんなチェック体制であります。これでいいんでしょうか？



非常にせつないタイトル画面。貨物船が通過した後、さらに貧相な小舟が登場。もぉ脱力。

危険な魔境を切り抜けるには 野球しかないゼ！（ウソ）

次の面からは、まさに魔境といったステージ構成になります。しかも、ステージとステージの繋がり方が意味不明です。なにせ、工場のあった場所から、いきなり竹林へ連れていかれてしまうんですから。ちなみに、各ステージには「BAMBOO GROVE」だの、英字の名前がちゃんとついていたりします。そんな、どーでもいいことよりも、いったい彼らはどういう経緯でその場所に来たか、一言ぐらいあってもいいと思いますが。

まあ、とにかく彼らが進む魔境を紹介しましょう。まず、2面目は、ハシゴが立ち並ぶ竹林にサルがうろうろしています。

そして次のステージは地下道に異次元ジャンプ（彼らの移動方法がわからないので、勝手にこう呼ばさせてもらいます）。背景に描かれた「へのへのもへじ」の落書きが、グラフィッカーのやる気のなさをひしひしと感じます。また、突進してくる車が、明らかにサイズとスケールが狂っていて妙に小さかったりと、もはや現実とあまりにかけ離れた世界をプレイヤーにつきつけてくれます。

そして、進むごとに魔境の度合いは増していき、洞窟のようなステージの最後に待ちかまえるボスキャラは、首だけウネウネさせている竜です。こいつはボスキャラとして繰り返し出てきて、主人公たちの行く手を阻みます。この竜しかボスキャラがいないだけの話ですけど。



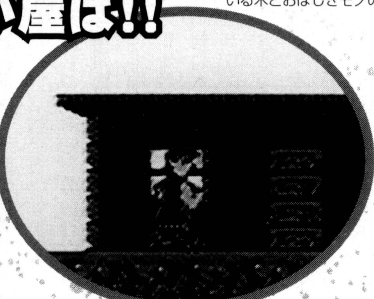
バッさん&テリーさんの
キテレツ魔境案内!

俺達、いつの間にかこんなアヤシイ場所に連れてこられちまったんだ!

いったいここはどこナンだ! 誰か答えてくれ~!!

なんだこの小屋は!!

チェックポイントとなる、掘っ立て小屋に到着するもそこは無人。鉄人レースの意義がさっぱり分からなくなる。上から垂れ下がっている木とおぼしきモノの正体は?



明らかに敵の大きさがヘン!

突進してくる自動車やバイクがメチャクチャ小さい。乗っているヤツは何者なんだ!? 「そういう人だから」っていうオチはカンベンしてくれよ!





ボスキャラは首だけの竜

各ワールドの最後にはいつも首だけの竜が待っている。ウネウネ動いているが如何せん首だけなのが哀しいぞ。いくらケンカの強い俺達でも、こんなヤツとは戦いたくない!



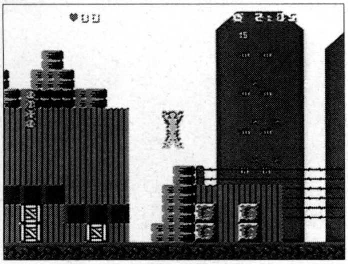
いつの間にやら雲の上へ!

魔境のハズが、とんだファンタジックワールドへワープ! 雲の上にまでチェッカーフラッグを掲げたほったて小屋が建っているし。



さらに先に進んでいくと、雲の上にまで昇ってしまう、とんでもない展開。こうなると「鉄人レース」というより、「ファンタジックほのぼのレース」と呼んだ方がしっくりきます（それにしても、ゴールのほったて小屋の上にある、垂れ下がっている木とおぼしき背景がすんごく気になりますが、あれはいったい何でしょう?）。

　そんな魔境での大変危険なレースを、彼らは野球という特技を使って切り抜けていきます。バツさんはボールを投げまくり、テリーさんはバットを振り回して、得体の知れない敵を退治します。…なんか違う気もしますが、ともかくやっと原作の設定を生かしているところを発見できました！　…こんなところでちょぴりウレシくなっている自分が、とてつもなくサムイです。ここで「む、キャラゲーとして見事に成立したぞ」と制作者が思っていたとしたらブン殴ってやりたいところです。



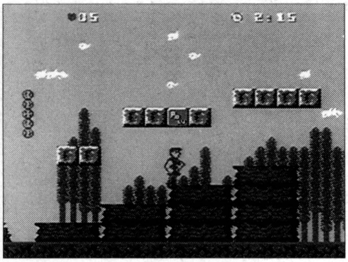
ヘンシン！　…したわけではありませんが、なぜ炎みたいなモノに包まれているのでしょう？

驚異のSFエフェクト
キャラクターチェ～ンジ！

　さらに、もっとも理解に苦しむのがキャラチェンジの方法。ゲーム中に随時バツさんとテリーさんの交代が可能なのは、二人の主人公を活躍させるべく採られた措置としてまぁ納得できます。が、しかし！　なぜにジャンプ中でなければならないのでしょうか。地上に立ったままでは何か不都合でもあったのでしょうか。必然性がまったくない操作を盛り込み「これがゲーム性ナリよ」と制作者があらぬ勘違いをしてしまったに違いありません。

　キャラチェンジのプロセスも一切が謎です。空中でセレクトを押したその刹那**バツさんの体が燃えさかり、瞬く間にテリーさんへと変異**しているのです。既にSF入りまくりの驚くべき交代劇！　二人の身にいったい何が…!?

　こんな不可解な行動をするバツさん&テリーさんは原作マンガの彼らとはもはや別人なのは明らかです。これは異次元に飛ばされた二人の「バツとテリーの魔境旅行」（似たような映画があったなぁ）なる**パラレルストーリー**と考えれば納得がいく…わけねぇだろッ!!



ちなみに本作はループゲーム。彼らは一生、魔境から脱出することはできないようです。

バカゲーチェック

必要忍耐力	上	おおらかな心で臨めば、まぁなんとか…。
企画	下	テキトーなシステムに無理矢理キャラをブチ込んでます。
ゲーム性	並	やり込むとそこそこイケるかも…？
グラフィック	下	人知を遥かに越えた魔境を見事に表現。
総合バカゲー度	特上	魔境の中をひた走る彼らの行動に疑問をもってはいけません。考えるだけ無駄というもの。さぁ、レッツプレイ&カートリッジ破壊！

あまり嬉しくない 裏技集

タイトル画面の表示時に以下のコマンドをⅡコントローラで入力してから、スタートボタンを押してみよう！

●99人に増える
ＡＡＢＡＢＢＡＢＢＢＢＢと順に押し、ＡＢを同時に４回押す

●ラウンドセレクト
方向キーの上下左右上下左右とＡをラウンドの数だけ押す

●ライフが99
方向キーの左左左左右右右右左左左左右右右右



ゴルゴ13 第一章 神々の黄昏



ファミコン初の18歳以上推奨ゲームなのか？

横スクロールアクション、シューティング、3Dダンジョンと、盛りだくさんな内容の本作。しかし、カラオケとかが入っていたりして、ゴルゴさんがどこかおマヌケに見えるのがちょっぴり悲しいバカゲーなんです。

人気劇画をファミコンソフトに？

狙った標的は絶対に逃さないスゴ腕のスナイパー、ゴルゴことデューク東郷の活躍を描いた「ゴルゴ13」は、20年前に連載が開始され、今もなお連載が続いているという驚きの人気劇画。これだけ息の長いマンガであれば、当然ゲーム化の企画だって出てきます。だけど「ゴルゴ13」のメイン読者層と思われる、ちょっとお年を召した方がゲームをするのかどうかは**はなはだ疑問です**。やっぱりファミコンユーザーは子供が中心だと思うんですが、あの眼光鋭いゴルゴに見つめられたら、**子供は泣き出すか逃げ出す**のではないでしょうか。ゲーム化の企画を通したプロデューサーなどのお偉いさんは、「20年も連載しているド◯◯もんに匹敵する国民的マンガをゲーム化しない手はない！」とでもぶちあげたのかも。そんな鶴の一声でゲーム化が決まった…かどうかは定かではありませんが、とにもかくにも、実際に「ゴルゴ13」は10年ほど前にファミコンゲームになってしまっています。

そのファミコン版『ゴルゴ13 第一章 神々の黄昏』の舞台はベルリン、ギリシャなどからアマゾンの奥地、**はては南極**までと世界を股にかけた壮大なスケール！ ゲーム内容も横スクロールのアクションからシューティング、3Dダンジョンなどなかなか盛りだくさん。ですが、ゲーム中にポーズをかけると、デュークの目がドアップになって**テーマソングが歌詞付きで流れる**など、別の意味で盛りだくさんな内容に仕上がっています。


どの場所に行っても、ゴルゴさんはプレイヤーを見つめてくれます。はっきりいって怖いです。

見つめないでゴルゴさん

ゲームを始めると、そこは西ベルリンのテーゲル空港。なぜかゴルゴが画面のこちら側にいるプレイヤーを見つめます。こ

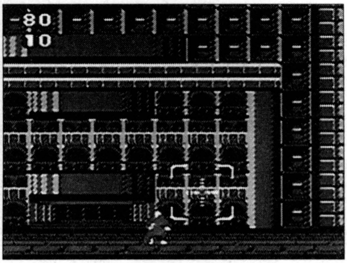
●機種：FC ●ジャンル：アクション ●定価：5700円 ●メーカー：ビック東海
●発売日：88.3.26 ●編集部購入価格：380円 ●入手難易度：普通



のような情報を得る場面では、ゴルゴはまずカメラ目線でこちらを向きます。あの**鋭い眼光**で見つめられると怖いを通りこして**不気味**です。何かオレに文句でもあるのか！ とケンカを売ろうものなら狙撃の標的にされかねないので、ここは素直にAボタンを押しましょう。さすればゴルゴは無言で背を向けますので。

さて、ゴルゴが向いた先に美人（?）の女性が現れ、ゴルゴに仕事の依頼をします。この女性はさかんに**スナイプしろー**、スナイプしろー言いますが、スナイプとはどうも一般人には耳慣れない言葉で最初は何事かと思いました。早い話が暗殺せいってことなんでしょうが、裏の世界では普通に使われる言葉なんでしょうかね、スナイプ。

とにかく、仕事の依頼を受けたゴルゴはかなりの**ガニ股で**ベルリンの街を歩きます。その情けない格好を見れば彼が超一流のスナイパーだとは誰も思いません。このカッコ悪さは、彼独自の**偽装工作**と考えるのがスジでしょう（考えすぎ?）。そんな偽装工作も空しく、敵は街なかで平然とゴルゴに襲いかかり、銃をぶっ放してきます。なんの躊躇もなく応戦する我らがゴルゴ。ピストルの弾で敵を爆殺（いやホントに。体に爆薬でも仕込まれているのかも）するだけでなく、蹴りひとつで敵を瞬時に爆殺したり、敵の撃ってきた**弾丸をも蹴り落とす**ゴルゴの**暗殺拳**にはプロの技の凄まじさを教えられます。しかし、たかが蹴り一発で爆死する敵さんにとっては、とても納得いかない死に様と言えます。



街中で、レッツスナイプ！ …ゴルゴさん、目立ち過ぎですってば。

一般人より目立つスナイパー?

危険な身の上もかえりみず街の散策を楽しむゴルゴは突然、敵の待ち伏せを食らい、ここで横スクロールアクションから一転して3Dシューティングに切り替わります。たかが一人の人間に向かって忍者の如く跳ね回る暗殺集団やらロケット弾搭載のヘリまでもが、場所もわきまえず攻撃を仕掛けてきます。敵もムチャクチャしますねぇ。しかし、白昼堂々と市街地でドンパチ繰り広げるゴルゴ、並びに

さあキミも「ゴルゴ13のテーマ」を歌ってみよう！

このソフトのもうひとつの大きな魅力。それは主題歌のカラオケ！ ゲーム中にスタートボタンを押してポーズをかけると突然、まさに光の速さでゴルゴの鋭い眼がドアップで出現し、カラオケモードに突入します。主題歌が流れている間、ずっとゴルゴに睨まれているのがちょっと怖い気もしますが、ゴルゴ13のテーマに相応しいイカした詩と曲です。みなさんにも是非一度聴いてみていただきたいと思います。そして、みんなで歌うのだ～ッ!!



ゴルゴ13のテーマ
作詞・作曲／不明

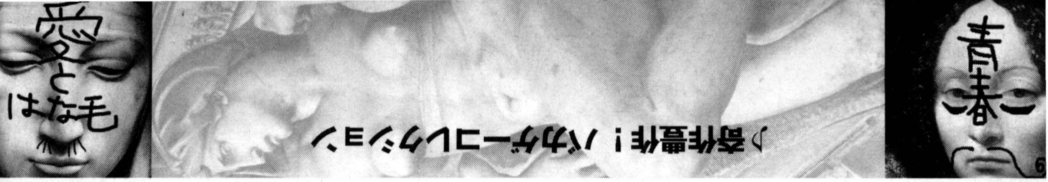
獣狙う非常の性
奴らを殺るのは
誰の誰のためでもない
牙をむいて命光る
奴らに捧げる
黒く赤い死のレクイエム

（※）
オレを信じる奴がいる
オレを狙う的がある
オレの信じる銃がある
アーマライトが…

息を殺す非情の罠
静寂（しじま）を掻き消す
奴の奴の眉間とらえ
風をまとい闇光る
奴らを弔う
黒く赤い死のレクイエム
（※～繰り返し）

神に挑む非情の性（さが）
正義のためでも
平和を願うためでもない
丘に刻む十字光る
悪魔も震える
黒く赤い死のレクイエム

（※～繰り返し）



敵の皆さんは社会人としての常識が少しばかり欠けてるんじゃないでしょうか？　もうちょっと**周りに気をつかった**方がいいと思いますがどうでしょう。なんといってもスナイパーなんですから、一般人より目立っちゃいかんでしょう。

　ずいぶんと派手に暴れるスナイパーもいたものですが、ゴルゴはさらにヘリコプターに乗り込み、空中戦となる横スクロールシューティングにも挑みます。ここで戦闘機などと交戦するのはまぁいいとしてですね、「ローリングサンダー」という名の、よく分からない敵が飛来します。その飛行物体は、本体の周りをグルグル回る丸い物を従え、ゴルゴの乗るヘリに近づいてきます。この敵については、まったくもって理解不能です。マニュアルの説明にも一言「**謎の回転物体**」とだけ。えらく無責任。だから謎って何だよ、謎って！　もしかしてコレ、ナチスドイツが宇宙人と共に開発したっていう「ちょー兵器」ですかい？

　ヘリでの空中戦を乗り越えて目的のテレビ塔までたどり着くと、さあ、ここでやっとゴルゴ13の真骨頂、スナイプの披露です。ヘリからテレビ塔の一室にいる標的を狙撃するという至難の技をゴルゴはいとも簡単にやってのけます。いや、プレイヤーはいとも簡単にボタンを押すだけで任務完了なんですけどね。

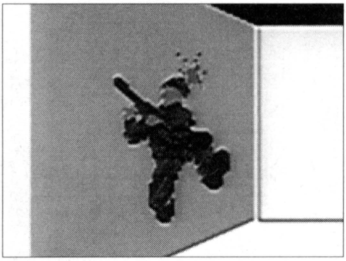
　標的の頭を打ち抜く暗殺の瞬間はしっかり**血が飛び散り**、哀れゴルゴの獲物は壮絶に死亡。おぉ見事に死んだよ。コレ、今ではけっこう問題のある表現かも…。いや、実際は**大したグラフィックじゃない**んだけどね、ファミコンだし。でも、暗殺という行為自体はすっげーヤバげだと思いますけど。

一仕事終えた後は、ホテルで熱い夜を…

　一仕事終えたゴルゴがホテルに戻ると、ゴルゴに協力する女性が待っていました。ここからが本作の**最大の見せ場**です。女性はゴルゴをホテルの一室に呼び、「今夜はあなたと二人で**思い出の夜**を過ごしてみたいわ……大人はそのままよ、**子供はBボタンを押してね**」とか言って唐突に服を脱ぐのですよッ!!　ファミコンでここまで露骨な表現は非常に珍しいです。

　しかしなんですか？「子供はBボタンを押してね」って。セリフの中で言わせるのも妙ですけど、そこで素直にキャンセルするヤツなんかいないってば。まさかこのメッセージのおかげで、任○○の倫理チェックをくぐり抜けたわけじゃないでしょーね？

　そしてホテルの窓に抱き合う二人の影が映り、**ゴルゴの体力は全快**。ナニやってんだゴルゴ！「二人だけのセレモニー」（原文ママ）の真っ最中とはいえ、窓際に立つとはゴルゴもいささか不用心。敵さん、**今が狙撃チャンス**ですよ！



飛散する真っ赤な血飛沫！　ゴルゴさんらしい一瞬です。

　この後、ゲームの舞台は水中から敵基地へ移り、さらには3Dダンジョンのシーンも出てくるという豊富な内容の「ゴルゴ13」。本当にさまざまな要素を盛り込んだ欲張りなゲームにしようという開発側の気合が伝わってくるようです。

　しかし、言っちゃなんですが、ゲームとしては…アレですよ…いまひとつ、ふたつぐらいなデキでして。それぞれのパーツがちぐはぐで、完成してみたら妙におかしなソフトになっていたというところでしょうか。これではゴルゴも、**ただのおマヌケさん**に成り下がっちゃってますよ。基本のアクション部分がもう少しまともだったら、なかなかの力作になり得たのにね。惜しいなぁ…。



すごいよ！ゴルゴ（＝デューク東郷）さん！

よりこのゲームに浸りた～い、というアナタのために、本作の見所をピックアップ！

最大の見せ場！ チェリーとの熱いリプレイ！

本文中でも触れましたが、このゲームの見せ場は、なんといっても女スパイ・チェリーとゴルゴの絡みでしょう。というわけで、そのシーンを忠実に再現しちゃいましょう！

（ホテルの一室。ひと仕事終えたゴルゴとチェリーが…）

チェリー「敵との戦いはまだ始まったばかり…」

ゴルゴ「……」

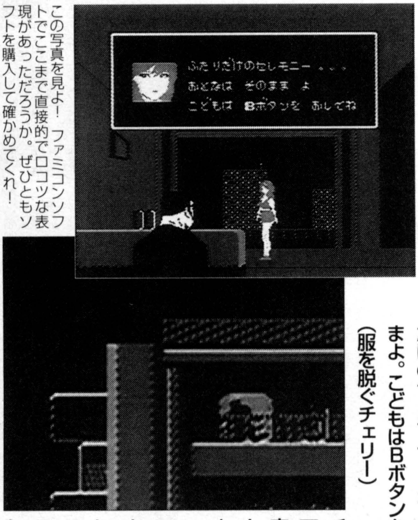
チェリー「今夜はあなたと二人で思い出の夜を過ごしてみたいわ…二人だけのセレモニー…おとなはそのままよ。こどもはBボタンを押してね」

（服を脱ぐチェリー）

チェリー「ベルリンの夜に鉄のカーテンはふさわしくないもの…」

そして、ホテルの窓に抱き合う二人のシルエットが映り電気が消える。その後、なんとゴルゴの体力が回復している！ いったい何があったというんでしょうか!?

…なんてトボケてみましたが、ゴルゴさんたちもなかなか見せつけてくれますねぇ。



この写真を見よ！ ファミコンソフトでここまで直接的でロコツな表現があっただろうか。ぜひともソフトを購入して確かめてくれ！

内容充実！ 豪華ブックレットをキミは見たか？

ゲームのブックレットって、大抵の場合、たいした内容じゃありませんが、さすが「ゴルゴ13」一味違います。ゲーム中に登場する実際の銃器を写真入りで紹介していたり、「ゴルゴ13」のマンガの世界が簡単にまとめてあったりして、なかなかの出来映え。また、ゲーム本編のちょっとした攻略記事もあって、お役たち度も高い内容です。

だけど「（中略）ファミコンのゲーム化の話が来た時は絶対に無理だと思いました。しかし企画の中身を聞いてみると、これがなかなかいい（以下略）」という原作者からのメッセージに、虚言を使いこなすオトナの世界が垣間見られます。



ゴルゴが使用している銃器を写真で紹介するなど、このブックレットはホントに充実しています。ソフトの完品を見つけたら、即ゲットすべし！

バカゲーチェック

必要忍耐力	上	街中のアドベンチャーパートが、モロにお使いゲー。ちょっぴりイライラします。
企画	上	ありがちなキャラゲー。でも、原作者がブックレットに登場しているのはポイント高し。
ゲーム性	並	色んなパートがあってバラエティに富んでますが、出来自体は普通です。
グラフィック	上	飛び散る血飛沫！ チェリーとの熱い夜！ FCとは思えない出来です。
総合バカゲー度	上	まぁ「ゴルゴ」らしさは出ています。キャラゲーとしては、それなりに合格点でしょう。ですが、ゲームを構成するひとつひとつのパーツ（歌とかね）が一体となって、バカゲーになってます。



ブレスオブファイアII 使命の子



大作の名の裏にひそむ黒い影、バカゲーウィルスの脅威！

大阪で生まれたゲームやさかい…。バカゲーっちゅうよりはアホゲーやな。でも、ハエとかミミズとかと、結構まっとうなゲーム性が融合しとるんや。おもろいから買うたってや、ホンマ。

バカゲーマーの心得

PSでIIIが発売されたことにより、一気にメジャーになったこのシリーズ。メーカーはカプコンだし、このIIも中身は正統派だと思い込んでいる人は多いんじゃないだろうか。だが、甘い考えは禁物だ。大作だろうが話題作だろうが、**バカゲーウィルスは容赦も遠慮もなく**侵入してくるのである。このウィルスには、真っ当なレビューや悪意ある批評では歯が立たない。楽しく美味しく骨までしゃぶりつくすことこそが、唯一無二の対抗手段なのだ。これがバカゲーに相対するもの、すなわちバカゲーマーの心意気だ！

コテコテの関西RPG

大手メーカーの作ったゲームは、バカゲーウィルスに対してある程度の免疫（社会的良識、とも言う）を持っているものだが、この『ブレスオブファイアII 使命の子』は一味違う。ゲームを始めて最初のボスキャラであるハーピィ三姉妹が、2ターン目から仲間割れをするようなRPGなのだ。さすがはお笑いの本場・**大阪のど真ん中に本社をかまえる**カプコンだけのことはある。お金の単位がゼニというセンスもそれっぽい。



イヌやネコと比べて美形と言われてもなぁ…。それに、連れのボッシュはイヌですが。

シナリオはやたらコミカル…関西風に言えばベタベタなノリで進行する。トイレに落とした指輪を探したり、トイレが秘密のエレベーターになっている城で冒険したり、トイレを通って敵地から脱出したりと、**ファンタジーRPGとは思えない**イベントがとても多彩に入っている。

シナリオのツッコミどころはほかにも数え切れないほどある。カエルの国で**ハエとミミズとゴキブリ**を使って料理勝負をしたりするイベントがあるRPGは、私の知る限りこれだけであるし、ほかにないと断言できる。…あ

●機種：SFC ●ジャンル：RPG ●定価：9980円 ●メーカー：カプコン
●発売日：94.12.2 ●編集部購入価格：1000円（NP） ●入手難易度：易しい



♪奇作豊作！バカゲーコレクション

ってたまるか、そんなもん。出てくる一般人もマトモなはずがなく、家がなくて**トイレに住み着いている**プータロー（↑これが本名なのだ）や、シンナー塗料を吸いすぎてラリってい るペンキ屋なんて奴ばっかりだ。中でもとりわけ印象に残るキャラを二人紹介しよう。

■『くじら岬』のオヤジ

このオヤジは、くじら岬を観光地として売り出そうと、会う人すべてに「くじら岬へようこそ」と話す涙ぐましい努力をしている。手製の**『くじらまんじゅう』**を背負って、全国各地を行商してるだけにもかかわらず、悪人に拷問を受けたりする**不幸者**だ。しかし、彼の不幸はこれにとどまらない。海を渡ることになった主人公のリュウは、くじら岬に眠るくじらを呼び覚まし、新たな世界に乗り出していく。岬には、取り残されたオヤジと家族。

「くじらがいなくなったくじら岬は、何と呼ぶのでしょう？

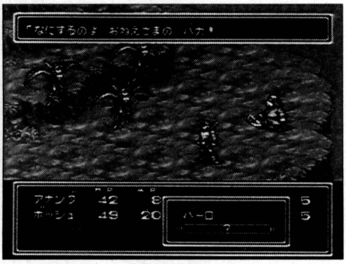
答は、**ただの岬**です。…岬へようこそ…」

■運命の仲間の一人、タペタ

主人公のパーティーも負けてはいない。特にイイ味を出しているのがカエルの国の王子様、タペタ。最初、彼は魔女の呪いのせいで巨大なカエルに姿を変えられている（…って、**もともとカエル**なんだけど）。呪いを解くには乙女のキスが必要なことを魔女から聞き出してやると、

「では、そこのマドモアゼル、さっそくわたくしにキスするといいですね」

丁寧なのか傲慢なのか、それともただのアホなのか。そもそも魔女に呪いをかけられた理由というのが、「おーう、うるわしのマドモアゼル！ わたくしと結婚するといいですね」とむりやり交際を迫ったのが原因というのだから、正解はたぶん三番目だろう。戦闘でもお荷物なこのタペタ、しかしたまに「世の中に悪い人はいませんね。悪い心と、それに負ける弱い人がいるだけですね」と、ポロッといいセリフを言ってくれたりする、実に愛すべきキャラだ。



3人とも美形の主人公がよろしいようで、即座に仲間割れです。好き嫌いはいけませんねぇ。

今すぐローソンへ走れ！

そう、ここまでバカゲーとしての側面ばかりを取り上げてきたが、このゲームはシリアスな場面ではビシッと決めてくれるのである。

戦闘バランスの悪さや高いエンカウント率など、シリーズに共通して見られる欠点はある。しかし最大のウリである合体システムはⅢより面白いぐらいだし、仲間たちの熱いドラマもある。正直、たったの2ページでその魅力は語り尽くせない。

ＲＰＧの王道とバカゲーとの**華麗なる融合**…そんな離れワザをあっさりとやってのけたのだ。バカゲーウィルスに抵抗するのでも屈するのでもなく、むしろそれを積極的に自分の芸の一部にしてしまうところは、まさに関西ならではだろう（ここまで書いて、東京で開発されてたらちょっと困るが…）。

なおこのゲームは、ローソンのニンテンドウパワーで書き換えが可能だ。この機会にぜひ体験してみることをオススメする。

バカゲーチェック

必要忍耐力	上	戦闘がちょっとキツイ。
企画	上	バカな要素を入れても全体のバランスを崩さないのは見事。
ゲーム性	特上	ＲＰＧとしても十二分に楽しめる。
グラフィック	特上	戦闘時のキャラの動きは一見の価値アリ。さすがカプコン。
総合バカゲー度	上	Ⅲのファンはまだ信じないかもしれないけど、想像以上だよ、コレ。ゲームがボケてプレイヤーがツッコむインタラクティブ漫才ＲＰＧだ。



トージャム＆アール



おバカ系洋モノパワーに満ちあふれたファンキーなバカゲー！

海外版メガドライブでバカウケしたという触れ込みの移植ゲーム。日本の常識にとらわれない、欧米的ワビサビにあふれたキッチュでファンキーなゲームだ。

欧米的ワビサビが ききすぎていますず

本誌読者でも「パラッパラッパー」というゲームはご存じだろう。アートワークにロドニー・グリーンブラットを起用し、ヒップホップなノリを中核に据えた例のアレだ。メディアはこぞって、やれ斬新だの、今までにまったくなかったタイプのゲームだのと褒めちぎっていたわけだが、一部のメガドライバーたちはそんな褒め言葉や世間のパラッパに興じるライトユーザーを見ては、苦々しい思いに駆られていた。**だってあったんですもの**、メガドラにも似たようなコンセプトのゲームが。それが今回紹介する「トージャム＆アール」というワケ。

トージャムとアールは愉快な二人組の宇宙人。宇宙船で銀河をドライブしていたところ、うっかり隕石に衝突してしまい、ある惑星に不時着した。急いで宇宙船の部品を見つけだして帰りたいところなんだけど…ってのがおおまかなストーリー。で、二人が不時着した惑星というのが実は地球。しかし、この地球ってのが我々がよく知っている地球とはかなり変わった**おかしな世界**なのだ。例えばフィールド上には、様々な色や形でラッピングされたプレゼント（要するにアイテム。開けてみるまで**中身は不明**）が散らばっていて、その様子はなんともシュール。そして、なんとも迷惑な連中がうようよ徘徊している。ドリルを振り上げて追い掛け回してくる歯医者だの、芝刈り機を手にして突進してくるおやじだの、普段の生活の中ではなかなか**お目にかかれない連中ばかり**だ。中には善人もいるのだが、こちらの方もかなりイッてしまっている。ハレルヤコーラスで体力を回復してくれる魔術師やニンジンの衣装を着たジジィ（アイテムを識別してくれる）、太ったオペラ歌手（歌声で画面上の



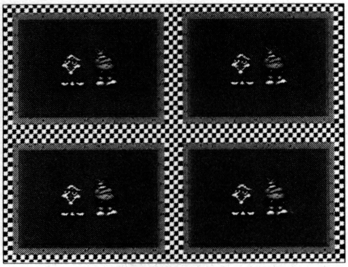
なんとも殺風景な画面だが音関係は非常に充実している。

●機種：MD　●ジャンル：アクション　●定価：6800円　●メーカー：セガ
●発売日：92.3.13　●編集部購入価格：980円　●入手難易度：普通

敵を攻撃）などなど。しかし、なんといっても変わっているのは、主人公の宇宙人二人組だ。宇宙人のクセしてファーストフードとラップが大好きという連中で、ゲーム中もそこらに落ちているハンバーガーやフライドポテトを食いまくる。また、非常にノリのイイ奴らでもある。宇宙船の部品探しをしている最中でも、近くにフラダンスを踊っている奴がいればつられて踊ってしまうくらいにノリがイイ（コントローラを握ってるプレイヤーにとっては迷惑な話だが）。アイテムの一つであるラムネを飲んだ後にはしばらく**ゲップが止まらなくなる**といったオチャメなところもある。ミヨーに**リアルなゲップの音**は必聴だ。先述したハレルヤコーラスや歯医者の邪悪な笑い声などもそうだが、細部のどうでもイイ部分に込められたパワーや、奇天烈な設定というか全体のノリといったものは、欧米的なワビサビに満ちあふれており、バカゲー愛好家にとってはマストアイテムといえるだろう。

「不思議のダンジョン」なのか!?

バカゲーとしての側面を語ってみたが、具体的なゲーム内容も紹介しておこう。端的に言ってしまえば30あるマップを歩いて10個のアイテム（宇宙船のパーツ）を探すだけのゲーム。しかし、中身のわからないプレゼントの中身を解明しつつ、それを上手にやり繰りして進んでいくのがなかなか楽しい。近ごろ人気となっている「不思議のダンジョン」シリーズに通じるものがあるのだ。プレゼントの中身もゲーム内容に負けないくらいに馬鹿馬鹿しくも小粋なものばかりで、中身を確認するときには実際に友人などからプレゼントをもらって開封するときと同じようなワクワク感がある。当然ハズレもあるのだが（**無条件に死んでしまう**といった極悪なものも！）画面上のトージャム（アール）が「total bummer!（インチキ〜！）」などと叫んでいるのを見ると笑って許せてしまったりする。とはいえ、残念ながらそれほど奥の深いゲームではない。というか、どちらかというとダメな部類だ。しかし、細かいことは抜きにラップのファンキーなノリと、粋なサンプリング音の数々を楽しむのがこのゲームの正しい遊び方だ。



JAM OUTで自己陶酔。遊べるサウンドテストってのは画期的だった。

　そして忘れてはならないのがオプションで選択できるJAM OUTモードだ。要するにサウンドテストなのだが、画面上にはサイケな背景をバックにトージャムとアールが現れ、**プレイヤーのコントローラ操作に合わせて踊りだす**のだ。さらにそのボタン操作に合わせて、**合いの手ボイスやスクラッチが入ったり**するという、まさに「パラッパラッパー」の原形ココにアリ！といった内容なのである。日本未発売の「トージャム＆アール2」では、相手の見本に合わせてリズムを取るといった要素までも盛り込まれていた。「パラッパ」以前に存在したこの2作品の普及に奔走したメガドライバーは多数いたのだが、そのほとんどは「コレって「パラッパ」に似てるね」という言葉を浴びせられ、さらに不快な思い をするだけだったという。合掌。

バカゲーチェック

必要忍耐力	上	クリアに6時間くらい掛かりました。
企画	上	コレを日本に持ってきたセガに拍手。
ゲーム性	並	プレゼントのシステムは面白いのだが…。
グラフィック	並	なんとも殺風景なフィールド画面。
総合バカゲー度	並	バカゲー愛好家の間では有名になりすぎているが、とにかく個性的なキャラクターたちと粋なサンプリングの数々がイカす。



ああ播磨灘



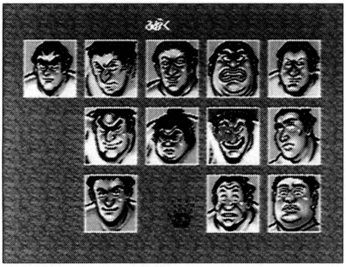
最凶のキャラゲー！遊ぶと強くなる「横綱ゲーム」ってなんだ？

ダメなキャラゲーには定評のあるセガがおくる大迷作！ 相撲ファン並びに原作ファンはプレイしないよう大注意だ!!

誰が考えたのか？ 国辱的相撲ゲーム

日本が世界に誇るスポーツであり国技でもある相撲。当然いくつかゲーム化もされてきたが、今回紹介する「ああ播磨灘」はある意味において、**相撲ゲームの頂点に君臨している**作品である。

相撲ゲームというと、まともに実物の迫力や奥深さを再現するのが難しいのか、実際の相撲をデフォルメした作品が多い。過去のヒット作品である「つっぱり大相撲」なども、そのコミカルさが多くのプレイヤーに支持されたものだった。しかし！ 物事には限度というものがある！ 本作の画面からほとばしるオーラ、それは相撲に対する愛の欠如以外の何物でもない。このゲームは当時アニメも放映されていた同名漫画をゲーム化したものなのだが、内容うんぬん以前に、このゲームで扱われている格闘技は**相撲を超越してしまっている**のだ。では、一つずつ理不尽ポイントをチェックしていってみよう。



かるた取りの画面。顔グラフィックを暗記していても難しい。

こんなの相撲じゃねえ！

まあ、原作は相撲マンガだから、当然、まわしを着けてまげを結った人々が土俵の上で格闘を繰り広げるわけだが、もうただそれだけ。そこに展開されるのは、幾多の格闘ゲームのそれと変わるところがない。

なにしろ十字キーを上に入力するとジャンプするし（しかも推定**4～5メートルも跳び上がる**）、足払い合戦はあるし、空中投げまである始末。そのほかにもジャンピングヘッドバットや「**地獄締め**」なんていう、相手の首を締める行為までやってのける。しかもこれらは通常技扱いというんだから始末が悪い。キャラ別の固有技ともなると「火焔張り手」とか「**大噴火投げ**」などといった、もう名前

●機種：MD ●ジャンル：スポーツ ●定価：7800円 ●メーカー：セガ
●発売日：93.9.3 ●編集部購入価格：2980円 ●入手難易度：やや難



を聞いただけでアレな技の数々のオンパレード（ハイ、ご想像通り全身から火を吹いて張り手したり、投げたりするだけです）。

中でも秀逸なのは、**時空念動波**という技。別名「**超ねこだまし**」というのだが、例によってねこだましに火炎エフェクトが付くだけというトホホぶり。制作者の相撲への愛の欠如どころか、相撲への憎しみの存在すら疑いたくなってしまうようなやりたい放題ぶりである。

こうした破天荒な技の数々がそろっているものの、結局は土俵際での**ボタン連打合戦**がゲームの勘所となっている点が、かろうじてこのゲームを相撲ゲームたらしめている。しかし、この土俵際のせめぎ合いがまたアレなんである。

なんといってもがぶり寄りのグラフィックがヤバすぎる。力士たちの**腰使いの様子**は、**思わず奥様がウットリしてしまう**ばかりでなく、「フン！　フン！」といった掛け声までも悩ましい。よくもまぁ年齢制限が付かなかったものだと不思議なくらいである。読者の方々はなるべく「子供に見せるな！」という姿勢で臨んでもらいたい。日本の国技を曲解させないためにも。

たいそうしようよ

このゲーム、本編以外のおまけ部分も奮っている。まずはサウンドテスト。普通のゲームであれば効果音やBGMに番号が付いているだけのものが多いのだが、このゲームの場合一つずつ名前が付けられているのだ。



極度に疲労しているときや睡眠不足の時には見ないように要注意。

例えば効果音なら「いたい（ヒット音）」、「ものごっついたい」などといった塩梅で、単に番号がふられているだけよりも非常に分かりやすくユーザーフレンドリー。

BGMのほうにも「**怒濤の血しぶき、なぜだ！**」とか「張り手の貴公子」、「師匠哀歌」、「ガチンコ人生」などといった題名が付けられており、しばしリリカルな雰囲気に浸ることができるのである。

また、パスワード入力画面で「かるたやりたい」と打ち込むと、力士選択用の顔グラフィックを用いたかるたが楽しめる。といっても、全員肌色でまげを結っており似たような顔をした奴らばかりなんで、無闇に難易度が高い。さらに「たいそうしようよ」と入力すると「**播磨体操第一**」というデモを見ることができる。「力士舞踏曲」に合わせて**三人の力士がヘコヘコと舞い踊る**様はなんとも圧巻で形容しがたいのだが、見る者にゲーム本編の存在が霞んでしまうほどのインパクトを与える。実際、このデモを目にした者たちは、こぞって「ああ播磨灘」を買い求めに走り、「たいそうしようよ」パスワードの存在がメジャーになるにつれて秋葉原などでこのソフトの相場に影響を与えたともいわれている。

相撲ゲームとしてみるとなんとも凄いソフトだが、マニュアルを開くとそこにはこう書いてある。「**相撲に品位もクソもあるかい!!**」と。この言葉に**すべてが集約**されている。嗚呼。

バカゲーチェック

必要忍耐力	上	双葉山の69連勝を破れ！
企画	下	あまりにも安直すぎるでしょう。
ゲーム性	下	連打命でライフゲージの立場は？
グラフィック	下	死体色のキャラがいる。
総合バカゲー度	上	破天荒なゲーム本編はもとより、「播磨体操第一」の存在が大きすぎる。NOMADOでガイジンさんに広めたい逸品です。



カトちゃんケンちゃん



PCエンジン初期を支えるべく発売されたキャラゲー？

当時、子供たちに大人気だった「加藤茶」「志村けん」を起用し、随所に「らしい」ギャグをちりばめ、それに頼ることなくじっくりと練り込まれた良作。発売時期が少々謎だが…。

カトケンらしさを表現したゲームデザイン？

加藤茶に志村けんといえば、言わずと知れた人気コメディアンだ。「8時だよ　全員集合！」で一世を風靡した**ドリフターズの一員**で、略歴などを書こうものならそれだけで誌面が尽きてしまうほどの有名人。そんな彼らをプレイヤーキャラクターにしたのが、ここで紹介する「カトちゃんケンちゃん」だ。

本作は横スクロールのアクションゲームだが、電源を入れるなり、いきなり驚かされるのが、プレイヤーが操作するカトちゃんとケンちゃんのグラフィック。**2頭身で顔だけリアル**。この言葉だけで画面写真を見なくても想像できてしまうのではなかろうか。しかもその顔はいつでも笑っているのだ。ジャンプしても笑っているし、攻撃の時も同じ顔。ダメージを受けても**笑ったまんま**で、さすがにちょっと気味が悪い。

全6ラウンドで、各ラウンドは四つのステージで構成されている。ステージ4にいるボスを倒せばラウンドクリアになるが、そこに至るまでにアドベンチャーっぽい要素もある。ゲームシステムは残機＋ライフ制だが、困ったことに、何もしなくてもライフは減っていく。もっとも、ライフは回復アイテムで回復でき、



唐突に「さらわれた？」っていわれてもなあ…。しかも、顔は笑ったままだし。

たくさん出てくる。強制スクロールではないので、時間制限的な役割といったところだろう。

ゲームの目的は誘拐事件の捜査というシリアスなものだが、ゲーム中にはシリアスな部分はまったくといっていいほどない。ゲーム開始時にはカトちゃんかケンちゃんの一方を選んでプレイするのだが、選ばれなかった方は拗ねてしまったのか敵として登場してくる。敵といっても、ゴミ箱の中から空き缶を投げてきたり、**立ち小便をしている**程度。この立ち小便をしている相手に蹴りを食らわすと、上からたら

●機種：PCE　●ジャンル：アクション　●定価：4900円　●メーカー：ハドソン
●発売日：87.11.30　●編集部購入価格：980円　●入手難易度：普通

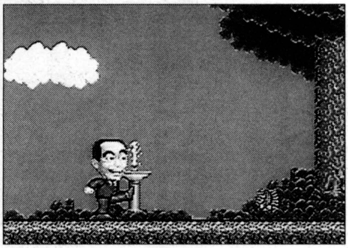


いが落ちてきたりする。こういった昔のコントのネタが随所にあり、今となっては逆に新鮮さを感じて楽しい。また、選ばれなかった方は所々でヒントをくれる役割もしている。このときにいろんな格好をして出てくるのだが、これも当時のネタを知っている人には懐かしいことだろう。

難易度はかなり高めです

　肝心のアクション部分だが、これは操作に癖がある。若干の慣れが要求されるのだ。まず移動中には軽い慣性がついている。そのため急停止はできないし、ジャンプで移動するときには細心の注意が必要になる。また、選択したキャラクターによってジャンプの性能が若干異なるので、これにも注意したい。まあ、マリオとルイージの違いのようなものだ。攻撃方法は3種類。キック、踏みつけ、そして**オナラ**だ。キックがメインの攻撃になるが、これは非常に射程が短い。一方、オナラはやや射程が長くなるが、その代わりに発射までにタイムラグがある。どちらも一長一短なので、結局のところ慣れるしかない。

　敵の配置はいやらしいものになっている。ただ、これはきちんとテストプレイしたことの証でもある。そのため決して理不尽なものではないのに、いつの間にか引っかかってしまうのだ。中にはちょっと困った攻撃をする敵もいて、鳥が**とぐろを巻いたウ○コ**を落としてくることがある。ただ、画面が明るいので嫌な気分になるどころか、個人的にはもっとまっ黄色のウ○コにして欲しいと思ったくらいだ。



ちょっとおかいしな、と思ったらそこを蹴る。するとたいていアイテムやコインが降ってくるぞ(たまにウ○コが落ちてくるけど)。

何故、この時期にこのようなゲームが…

　さて、ここまで読んでもバカゲーとしては疑問符を抱くことだろう。実際、ゲーム自体は丁寧に作られているのだ。敵キャラクターはコミカルなものが多いが、一風変わったアクションゲームといった程度だし、そもそもカトケンを起用しているのだから少し変わっている方が普通で、まともなゲームだと逆に違和感を抱くに違いない。そんなゲームをこのコーナーで紹介するのはおかしいが、実はこのゲームは本編以外のところに馬鹿らしさがあったりする。

　本作はPCエンジン発売直後に発売された。PCエンジン発売年にリリースされたソフトはわずか5本。つまりハード本体の立ち上げに貢献する義務があるソフトだったのだ。しかし、どう贔屓目に見ても本作にそんな役割が担えているとは**思えない**。ハドソンが何を考えてこのソフトを出したのか理解に苦しむところだ。

　ところが、他機種の発売時のラインナップを見ても同様の現象があることに気づかされる。メガドライブではクソゲーと紙一重で、まさにお粗末だといわれた「おそ松くん」が、そしてプレイステーションではポリゴンなら何でもいいのかという「雀神」が発売されている。ハード立ち上げ時は牽引車となるタイトルが必要なのに、どういうわけか意図不明のソフトが発売される**摩訶不思議な現象**。これこそゲーム業界七不思議の一つと言えるだろう。

バカゲーチェック

必要忍耐力	上	攻撃の射程が短いので、たまにイライラすることがあるぞ。
企画	並	ある意味では有名人を起用しただけのゲームです。
ゲーム性	上	ゲームバランスがいいので、何度もリトライしたくなるはずだ。
グラフィック	上	カトケンの薄ら笑いを浮かべたグラフィックだけでも高評価だ。
総合バカゲー度	上	誘拐事件の捜査なのに、全く関係のない敵キャラクターやステージのグラフィックがお見事。このゲームには「必然性」という概念は存在しないようです。



であえ殿様あっぱれ一番



バカゲーであることをコンセプトに、バカゲーらしさを丁寧に表現した正統派！

明らかに狙ったタイトル、そして演出。見え見えのバカゲーである。難易度を低くして、少しでも多くの人にこのゲームのバカさを楽しんでもらおう、という姿勢が感じられる一本だ。

クリアがゲームの目的じゃない

サンソフトはほのぼのとしたキャラクターが魅力的な「へべれけ」シリーズや、幻想的な世界が舞台のAVG「MYST」などを発売した老舗メーカーだ。しかし「いっき」という**奇妙奇天烈なゲーム**を生みだしたのも同じく**サンソフト**。ここで紹介する「であえ殿様あっぱれ一番」は、その流れを引き継いでしまったソフトといえる。

ゲームは**バカ殿かバカ王子**のいずれかを最初に選択する。攻撃方法が異なるが、難易度が極端に変化するわけではないので好みで選ぼう。ちなみにバカ殿のかけ声は「あっぱれ」で、バカ王子は「**ボンジュール**」だ。

ゲームが始まるとステージ選択。江戸、京都、出羽、そして**イェーヤス**城の四つが選べる。ステージ終わりのボスを倒せばクリアだ。イェーヤスを倒すと、UFOは西へ逃走し、舞台はユーラシア大陸へ。そこでも同様に四つのステージがあり、**最終決戦は月**だ。つまり合計9ステージということになるのだが、実はそうでもない。前述したように選べるステージの中にイェーヤス城もある。つまりいきなりボスステージに行けてしまうのだ。その際はまだクリアしていないステージのボスたちと戦うことになる。これはユーラシア大陸でも同じなので、結局のところボスステージ二つと最終面の月の合計3ステージだけでクリアできてしまう。何とその時のプレイ時間は**二十分もない**。うーん、恐るべしサンソフト。

このように、あっと言う間にクリアできてしまうのだが、これはクリアすることが目的ではないからだ。そのため、本作にはプレイヤーを楽しませる要素が満載されている。例えば、必殺技。これは数種類あり、コマンド入力で可能になる。だが「左右後前＋A」といったコマ


キャラクターが多く登場すると、かなり処理落ちする。ちょっと慣れが必要かも。

●機種：SFC ●ジャンル：アクション ●定価：9800円 ●メーカー：サンソフト
●発売日：95.3.31 ●編集部購入価格：3980円 ●入手難易度：易しい



ンドなので、結構難しい。なにより敵に囲まれたときには、使うような余裕はない。はっきり言って必殺技など使わない方が簡単に敵を倒せるし、使おうとしたために入力ミスで窮地に陥ることも多い。見事なまでに無意味な要素だが、意識的に必殺技を使ってこそ、本作の楽しさが味わえるのだ。

無意味なところに 凝るのが正統派

本作の特徴に「TGR」という要素がある。TGRとは**トノサマグレート**の略。このTGRは敵が落とすアイテムで増え、マックスで100パーセントになる。そして50パーセントを超えるとバリキモードに変身できるのだ。バリキモードはバカ殿やバカ王子の父親が乗り移った状態で、キャラクターが**筋肉ムキムキの状態**になる。攻撃は超強力で、ボスですら3回も攻撃すれば倒してしまうし、ダメージも受けない。ただ、攻撃したり敵の攻撃を受けるとTGRのパーセントが減少し、TGRが0パーセントになると元に戻ってしまうぞ。

このバリキモードにも無意味な要素が組み込まれている。それは「ポージング」だ。ポージングボタンを押すと、バリキがボディビルのコンテストでするようなポーズを取り、その間は敵の攻撃を受け付けない。これだけなら普通だが、驚いたことに方向ボタンと組み合わせることで4種類のポーズをする。ボスが必死に攻撃してくる中で、**ひたすらポーズを決めて**いるのは実に微笑ましい光景だ。しかもボーナスステージでは、この4種類のポージングを利用したミニゲームまである凝りよう。



クリア後にこのポーズ。ま、お約束ですな。

なお、バリキモードでは「あっぱれ」「ボンジュール」「テンプーラ」などといった音声を乱発する音楽に変化する。この音楽がたまらない脱力感を引き起こし、いつの間にか口ずさんでしまうのでくれぐれも**洗脳されないよう**にして欲しい。

各ステージに登場する敵キャラクターもかなり異色で、「かやくごはん」という起爆性の高い米入りの俵を投げてくる「**農民ZZ**」など変な敵ばかり。しかし、最も笑わせてもらえるのは最終面の月ステージだ。宇宙服を着てふわふわ飛ぶ敵に、杵を振り回すウサギたち。この光景は妙にシュールだし、背景にもNASAの写真にある人面に見える岩まである。中ボスは目からレーザーを撃ってくる遮光土偶や、両手を前に突きだした**どこかで見たような宇宙人**で、ラスボスに至っては更にぶっとんでいて、誰もが見たことのある両手を捕まれた身長一メートルくらいの宇宙人の写真、その宇宙人がラスボスの正体なのだ。「宇宙人は我らに警鐘していたのかもしれない」という**取って付けたようなエンディング**も抜群のセンスで、ニヤリとさせられるに違いない。

本作はタイトルからも分かるように、意識的に馬鹿なゲームとして作られている。ただそれは肩肘を張らずに楽しんで欲しいからだろう。実際、バカゲーとして紹介しているが、ゲーム自体が良くできていて実に面白くなっている。本作はバカゲーという皮を被った良質のアクションゲームなのだ。

バカゲーチェック

必要忍耐力	下	楽しいゲームで、サクサクとプレイすることができるぞ。
企画	上	バカ殿たちのキャラクターと世界観が見事にマッチしています。
ゲーム性	並	キーレスポンスは悪くないが、たまに処理落ちすることがある。
グラフィック	上	訳の分からない敵キャラクターがいい味を出しています。
総合バカゲー度	上	奇妙な敵を倒しているだけで十分に楽しい。随所に挿入されたイカれた音声関係もグッドだ。とにかく楽しいゲームなので、是非ともプレイして欲しい。



熱血レジェンド ベースボーラー



RPGと野球が違和感なく融合!?「暗黒野球」ってなんだ!!

野球選手が惑星を開拓？　暗黒野球って何？　とにかく、なんでもかんでも野球でカタをつける摩訶不思議RPGが「熱血レジェンド ベースボーラー」だ。企画者の暴走が垣間見える、トンデモない世界にアナタを誘おう！

考えついても誰も作らないと思います

「**史上初！　熱血野球RPG登場**」なんて謳い文句で発売されたこのソフト。そりゃ野球もRPGも人気はあるけどさ、だからってくっつけるのは**無茶な気がします**。さらに、スポーツモノのお約束的要素である「熱血」もしっかり盛り込まれ、「もしかしたらしっかりツボを押さえた内容なのかなー？」と興味をもった方もおられるでしょう。ですが、正直、このゲームはなかったものとして**忘れるのが賢明**かと思います。

そうはいっても、まぁ物好きな方もいらっしゃるでしょうから仕方ない、説明いたしましょう。

伝説の球技を持ってすれば惑星開拓なんて楽勝!!

〈遥かな星の海を渡り人々はその星を見つけた。惑星・野球……〉

耳を疑ってしまうようなナレーションで始まるオープニングデモにまず腰が抜けること必至。惑星・野球とはいきなり突拍子もない話ですが、その野球を、伝説の球技ベースボールを修練してきた野球選手たちが豊かな星にしたんだそーな。野球選手ってそういう人たちなワケ？　バットで畑でも耕したんかいっ！　とりあえずツッコんでみたりして。正直いって、惑星の開拓と野球にどんな関係があるのか理解に苦しむところですけど、なんたってベースボールは伝説の球技ですからね。**伝説ならなんでもアリ**だと思っとるんでしょうか？　ムチャクチャいってくれますねぇ。

主人公、天堂翔馬は熱血野球少年。その父、弾鉄はかつて暗黒野**球**という熱血のない野球で世界を支配しようとした邪神「ダークベースボーラー」を封じた9人の聖選手の一人だった。翔馬は倒れた父から聖選手の証を受け継ぎ、暗黒野球と戦い邪神の復活を阻止するために9人の聖選手を捜しに旅立つ…。

ゲームのストーリーは大体こ



「父ちゃんのカタキー！」…という風には盛り上がりません。念のため。

●機種：PCE-SCD ●ジャンル：RPG ●定価：8800円 ●メーカー：パック・イン・ビデオ
●発売日：95.6.16 ●編集部購入価格：2980円 ●入手難易度：やや難



んな感じ。野球という要素をぶち込んだことによって、ありがちなRPGのストーリーがとんでもなく**異質のモノに変貌**しています。野球って熱血がないと暗黒と化するらしいが、だから暗黒野球って何だ!? とりあえず黒けりゃ悪者なのかーッ!! という疑問も頭をよぎりますが、とにかくさすがは史上初の熱血野球RPG！ しかし、普通はたとえ思いついても**誰も作りはしない**だけの話でして、今後もこんなゲームが出てくることはまずないでしょう。

暗黒の「惑星野球バトルシステム」とは?

表向きの体裁は普通のRPGとしてゲームは進行するが、とんでもないのは戦闘が野球だということ。スポーツでカタをつけるなんで健全じゃないかと思うのもつかの間、三振する、失点するたびにダメージを喰らい、しまいには死んでしまうという恐ろしくも命懸けという、往年の格闘野球マンガ「アストロ球団」ばりの野球バトルが展開。う〜ん、それってすでに野球じゃないような気が…。

戦闘は「惑星野球バトルシステム」と大仰に名づけられているわりには何の変哲もないコマンド選択方式。道中、奇怪な生物どもに野球勝負を挑まれて、なんでこんな得体の知れない連中と野球せにゃならんのだと文句のひとつも言いたくなる。攻撃側なら出塁するなり点を入れることにより、守備側ならバッターを打ち取ることによって敵にダメージを与えることができる。その逆ならダメージを喰らい、どちらかが力尽きるまで戦闘は続くのだ。

しかし、技の効果はいまいちよくわからないし、レベルの低い選手たちは役に立たないしで、惑星野球バトルは辛い戦いとなる。もちろんいちばん辛いのはプレイヤー自身だ。ひたすらレベルを上げることによって勝機も見えてこようものだが、レベル上げがこれまたかったるい。コレ作ったヤツは何を考えておるのかッ！

棒読みセリフの、腰砕け暗黒寸劇は必笑!!

主人公の父、弾鉄オヤジがオープニングで暗黒野球の使い手に殺されてしまいますがちっとも悲しくありません。むしろ滑稽なのはオヤジのスーパーウルトラヘッポコ演技。「?????」などとイカすセリフを吐いてくれます。このオヤジを筆頭に、ゲーム中に挿入されるデモで声を当てている連中は**学芸会だってもっとマシ**だぞってな程の味わいのある（聞くに耐えないともいう）演技を披露してくれます。気合空回りまくりだったり超棒読みだったりと、もはや演技の域を越えた暗黒寸劇は、ある意味ゲーム史に重要な足跡を残すなんてことは**間違ってもない**です。

このデモを観た反応によって『ベースボーラー』におけるプレイヤーの適正が判断できます。腹が立っちゃってムカついた人は即座にゲーム機のスイッチを切って畳の目でも数えてた方が、生き方として建設的。不覚にもウケてしまった方、適正バッチリです。この苦行に耐えうる資格を有していますので、我慢の限界まで『ベースボーラー』につき合ってあげてください。

だが、はたしてどれだけの人間がこのゲームのプレイに耐えうるのでしょうか。本当に9人も仲間を集められるのでしょうか。RPG部分は少々（いやかなり）出来が甘いという程度で我慢もできようもんですが、戦闘がひたすらかったるいのが最大のネック。マジ辛すぎ。これに耐えられる人は一度、健康診断を受けた方がいいかもしれません。

そんな苦行をも乗り越えて、このゲームをクリアした鋼の意志を持った人は、まさに「熱血レジェンド」。畏敬の念を込めて「あなたもよーやるわ…」と言ってあげたい**心の貯水池崩壊ゲーム**、それがこの『ベースボーラー』なのです。



前代未聞の野球バトルシステム！ …はっきりいってタルいです。

バカゲーチェック

必要忍耐力	特上	惑星野球には耐え難いものがある。
企画	上	変わったモノを作ろうとした姿勢は評価。
ゲーム性	下	マトモな感性ではやってられない。
グラフィック	並	この場合ヘボさも味でしょう。
総合バカゲー度	上	PCエンジン史上最悪との評価も高い。バカさ加減も相当な困ったちゃん。バカゲーファンにはクリアの義務を課す！



「美食戦隊　薔薇野郎」
斎藤智晴氏インタビュー

SF格闘ベルトスクロールACTを作ろうと思って…そうしたらあんなモノが

本誌1号で紹介し、「キング・オブ・バカゲー」として読者から絶大な人気を誇る「薔薇野郎」。その独特のテイストを生み出した斎藤氏に、薔薇野郎とバカゲーについて語っていただいた！



薔薇野郎の創造主は『女体絵師』!?

編集部（以下、編）：斎藤さんは、ＳＳの『カルドセプト』（★１）に関わられていたんですよね。

斎藤さん（以下、斎）：カルドセプトでは、カードのグラフィックをたんまり描きました。楽しかったですよ。全部で１８０枚弱ありましたか。

編：『女体絵師』と呼ばれておられるそうで（笑）。

斎：女性を描くのは楽しいです。ただ、私の絵柄はアクが強いと言われることが多いですね。「眼のデッカイおねえちゃんばっか描いても世の中つまらんだろう」っていう気持ちで描いてますから。

編：ゲーム業界に入られたきっかけは？

斎：単純に、ゲームが好きだったからです。…あとは「学校を卒業できそうにないから就職しちゃえ」とかいう理由だから、あまり本に載せてほしくないっていう感じですけどねぇ（笑）。

編：最初はグラフィッカーから入られたんですか？

斎：今もグラフィッカーですよ（笑）。ずーっとグラフィッカーです。企画のほうは兼任ですよ。昔からいるグラフィッカーは、ゲーム自体のアイデアを出すこともよくありました。最近はけっこう分業が進んでいるから、そうでもないのかもしれないですけど。

貢献しないでしょうねぇ

編：薔薇野郎が世に出るに当たって、『シャレにならない経過』があったとお聞きしたんですが？

斎：まあ、その当時の方々には大変ご迷惑をおかけしました（笑）。このインタビューの話をいただいたときに「どうしようかな、開き直ろうか謝ろうか」って考えていたんですけど、やっぱりユーザーの皆さんには素直に謝っておいたほうがいいだろうと。ゲームって一本の値段が高いですからね。というわけで、ごめんなさい。

掟破りの逆インタビュー

斎：逆にこちらからインタビューさせてくださいよ。あのゲームのどこが面白いのか、その魅力を。

編：ぎゃ、逆インタビューですか？…表面のバカっぽさに隠された細かいところへのこだわりかたが凄いですよね。敵キャラが使えることのヒントが、パッケージやデモに隠されていたり。このゲームは画面の向こうに人間を感じるんですよ。スタッフのオーラと

★１：97年冬に発売したSS用ソフトで、カードを使ったボードゲーム。地味だけど良作。

いうか。

斎：まあ、人が作ってますからねぇ（笑）。ホントは作り手が見えてしまうのはよくないことだと思うんですけども。

編：敵キャラが使えるというのは、斬新で面白かったと思うんですが。

斎：ああ、あれはもともとそういうシステムになっていたんです。デバッグなどで、途中でキャラチェンジをしてチェックしたんですけど、それの影響でしょうね。それに、真面目に開発していれば「あのキャラ使えたら面白いのにな」という意見は、開発内部で出るものですから。

編：どの食材を狙うかで、同じステージでもだいぶ戦略が変わりますよね。

斎：最初は、海のステージが企画にあって「やっぱプレイヤーは海産物を取りに行くでしょう」というようなシーンも入れたかったんです。だけど、実際はそんなもの入ってません（笑）。

編：スタッフロールの、クリスチーネ斎藤さんという方は…。

斎：いや、ぜんぜん知りません。あのゲームに関しては、実は私は完成した所を見てないんですよ。

編：では斎藤さんはどのキャラのボイスを担当されたんですか？

斎：私は、主人公のぼんぢゅ〜るです。それだけ。記憶があやふやですけどね。ボイスもかなりチープな作りなんですけど、「こういうチープなのも面白いなぁ」というノリでやっていました。

編：ライフアップグルメシステムのアイデアは、斎藤さんが出されたんですか？

斎：あれは私です。最初に『男のゲーム』というキャッチフレーズが思い浮かんで…。「やっぱ残機なんてないのが男でしょう。で、ライフ回復もなかったらもっと男じゃない？」と。でもそれはいくら何でもツライので、ステージが終わって何らかのボーナスゲームで体力が回復するようなシステムにして、そのキャラが食べたいと思っている好物をユーザーが与えてやる、っていうゲームが作れたら面白いんじゃないかと思ったんです。

しかしこのインタビュー、ユーゲーの部数アップにはは

もっと作り込めば面白いシステムになった気はするんですけどね。ただまぁ、ギャグに逃げてるから、作り方として卑怯なんですよ。お笑いの方向に逃げてしまうと、クオリティが低くても『まぁいいや』になっちゃう。

編：タイトルを考えられたのは、斎藤さんですか？

斎：違います（笑）。

編：違うんですか？　でも、ゲームにああいうタイトルを付けるというのは、かなりあのゲームの色に染まってますよね。

斎：あのタイトルはヴァージンさん（★2）が考えたんです。上がってきたときにスタッフ一同、「それは勘弁してくださいよヴァージンさん」と心の中で思いました（笑）。これは載せてくれていいです（笑）。そもそも薔薇野郎の企画にノってくれたのも、最初からああいうノリを期待してっていうのがあったみたいです。最後のボスがパッケージに載っているのもヴァージンさんの仕業ですね。

編：売れると思っていたのでしょうか？

斎：（キッパリと）思ってなかったでしょうね。最初のノリがどんどんエスカレートしていったのは、ヴァージンさんが拍車をかけたところがあるんじゃないでしょうか。あのタイトルにすべて表現されていると思います。…まあその前のタイトルも似たようなもので、『最強武装ワンダーマッスル』とかいうものだったんですけどね。だから開発コードはずっと『マッスル』でした。開発途中でカプコンさんが『マッスルボマー』というゲームを出して、ヤバイな



斎藤智晴：1967年生まれ。蠍座。30男。愛する物はテディベア、テクノ。あと、ラーメン。ゲーム造りはもう10年になるオヤジだが最近のムービィーを見るにつけ「カッコイイから映画の道にいきなさい、みんな」などと云ってる模様（ニュース風）。将来はタヒチに在住し「ゴギャーン」と名乗りのほほんする予定。

★2：ヴァージンインタラクティブエンターテインメント。飛行機会社とかCD屋さんもやっている大きい会社。

と思って基盤買ったんですけど、何の参考にもなりませんでしたね。その頃はわりと、カプコンさんの作品を参考にしていたんで…。

プレイヤーキャラの一人の『とれびあ〜ん』ですけど、最初の段階ではブルース・ルーっていう奴だったんです。ブルース・リーの髪の毛から作られたクローンのサイバネティックス。ただし頭は弁髪で（笑）。肘から先と二の腕がチェーンでつながっていて、腕を「アチョー」とヌンチャクのように振り回して戦うというキャラでした。だけど、カプコンさんが某ゲームでブルース・リーみたいなキャラを出したので、これはちょっとマズイかな、と思ったんです。それで『とれびあ〜ん』は一から作り直して生まれたんです。

カウント3で地球を救え！

編：制作中の裏話などで、読者さんウケしそうなものはありませんか？　スタッフが逃げたとか、お給料が払えなくなったとかいう話なんですけれど。

斎：野次馬どもめ！（笑）。…そういう話はないですよ。逆に、開発は平穏無事に進んでいたんですけど、プロデュースするほうは大変だった。スタッフは呑気に絵を描いたりアイデア出したりしてたんだけど、もう少し緊迫感があってもよかったんじゃないかと思います。私はけっこう胃が痛かったんですけどね。「ちゃんとこの子生まれるのかしら、生まれたとしてもどんな人生歩んでいくのかしら」みたいな。

編：プレイしてみて、どこか破綻していると言うか、まるで途中でいったん挫折したものを作りなおしたような印象を受けたんですが。

斎：ほう、鋭い。まさにその通り。確かに全体に投げやり感がただよってます。最初にストーリーがあったんですが、背景とかで間に合わない部分が出てきてしまって。マニュアルに載っているのは最初に作った設定の方で、後になって見るとぜんぜん噛み合っていない。

編：時計城なのに時計が一つもない、とか。

勘弁してくださいよ、ヴァージンさん

斎：はいはい（笑）。背景も意味不明ですよね、何がなんだか（笑）。

編：二面の背景にWINDS（★3）の看板がありましたよね。

斎：あったっけ？　ああ、あったかも。…なんか、俺ぐらい無責任に、自分のゲーム知らない奴がいていいのか、って感じ？（笑）。

編：…で、では薔薇のようなゲームを作ろうと思ったきっかけをお願いします。

斎：ああいう、ベルトスクロール型の格闘ゲームが好きだということに尽きてしまいますね。最近はめっきり少なくなりましたが…。格闘ゲームっていうのは、バタバタと敵をなぎ倒していく快感がすごく大きいと思うんです。当時、アイレムさんの『アンダーカバーコップス』というゲームがあったんですが、けっこう触発された部分はありますね。それで、SF格闘ベルトスクロールアクションを作ってみたいと思って…そうしたらあんなモノが生まれてしまいました（笑）。なんかねぇ、難産に難産を重ねて、生まれたものがアレですからねー。どうしようかと思いました。

編：最初からああいうテイストのものを作ろうと？

斎：最初は、しっかりしたハードな作りで、バカのテイストが匂うっていうバランスにしたかったんです。でも、そのバランスが完全に崩れてしまって、バカが全面に出てしまった。

入れられなかった要素もいっぱいあって、残念といえば残念なんです。どんなキャラでも、絞め技で3カウントで倒すっていうのをやりたかったんですよ。そのコマンドが成功すれば、1・2・3で死ぬ。『カウント3で地球を救え』なんていうコピーを考えて、自分で悦に入ってたりしましたが（笑）。ヒューマンさんの『ファイヤープロレスリング』のような、そういうプロレスっぽい駆け引きをするゲームにしたかったんです。最初はちゃんと真面目に作ろうとしてたんだよ、ホントは（笑）。残念です。

編：それがどうしてあんなに…。

斎：どうしてあんなに、ってそんな（笑）。まあ、しょうがないで

★3：薔薇野郎を実際に作っていたところ。

すけどね。集団でゲームを作っていると、『目に見えぬ力』というものが生まれるわけですよ。それがああいうふうにしたとしか言いようがなくて…。神がかり的にすごくいいゲームが発生することもあれば、その力が原因でぐちゃぐちゃになることもある。サウンドとかグラフィックとか、一つ一つはちゃんとしてるのに「なんか面白くないな」っていうゲームは、よくあるじゃないですか。…まあでも「お前に言われたくないよ」っていう感じでしょうねぇ（笑）。薔薇野郎作ってる奴にそんなこと言われてもねぇ（笑）。実際、ユーズド・ゲームズ誌での薔薇野郎特集の反響はどうでしたか？

編：アンケート葉書の、買って面白かったソフト欄に書かれる率が跳ね上がりました。

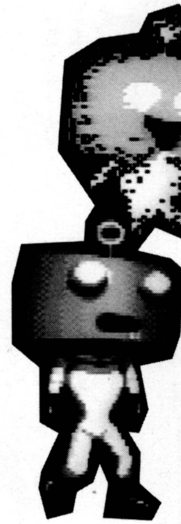
斎：トホホ（笑）。皆さん若いんだから、そんな時間のムダ遣いをしちゃいけないよ。世の中にはもっと素晴らしいものがあるんだから。

　発売直後は、自分の中では単純に「出来の悪い格ゲー」だったんだけど、リアクションを聞いてると、ねじ曲がった部分を面白がってくれるユーザーがけっこう多いんで、もっと飛んどきゃよかったなと思いますね。もう少しイッちゃってるゲームにはできただろうなぁ。

編：最後まで開発チームにいらっしゃらなかったということは、結局あのゲームがどのぐらい売れたのかという数字はご存じないんですよね。

斎：ああ、知らないです。さっぱり。…まあ、三十本ぐらいは売れたんじゃないかと（笑）。

編：中古という形で、今頃になってユーザーさんに、ちょっと歪んだ形ではありますけど楽しんでもらっているということに関しては、斎藤さんご自身はどう考えておられますか？



「美食戦隊　薔薇野郎」…？　それは

斎：B級モノとしてとらえて楽しんでもらえるというのは、それはそれでアリなんだな、と思います。作り手のほうで「こういうふうに遊んで欲しい」というのはエゴイズムでしょう。「ああバカだなぁ」というふうに笑ってもらえれば、市場に出た意味はあるんじゃないかと思いますね。

バカゲーは神様からのプレゼント

編：やはりそれぞれに、バカゲーのバカゲーたるゆえんがあるのでしょうか。

斎：基本的に、思い込みがあまりに強い部分が歪曲してできてしまう、というケースがあるみたいですね。だからアイデアだけを聞いてると「本気かよ!?」とか思うことを、作っている本人たちは大真面目だったりするんです。これはかなり羨ましい形ですね。狙って作ったというような感があるものは、バカゲーとしては一つ格下だと思うんですよ。作り手が意識してバカゲーを作るのはけっこう難しいと思う。「あ、できちゃった」みたいなのがバカゲーなんじゃないかな。

編：その、『見えない力』が（笑）。

斎：そう、神の力。きっとね、神様がね、天界でこう下を見下ろして…「そんな四角四面におさまったようなゲームばっかりじゃ、チミんとこの業界もつまんないだろうから、俺様の力でそのゲームを変なゲームにしてあげよう」って。そして神様、後でそのゲームを遊んで「つまんね〜」とか言ってたりしてね。おめーのせいだよ（笑）。

編：確かに、そういうバリエーションがあったほうが楽しいですよね。

斎：私は、神様のせいにするっていうのがとても好きだから。責任の所在を明らかにしてないくせに何か重厚な香りがするっていう（笑）。…でもやっぱり神様は見てるんですよ。これから次のプロジェクトを始めようかというときに、こうやって昔の薔薇野郎なんかを突きつけられるのも、因縁というか、たぶん責任を取れってことなんでしょうね。

編：ありがとうございました。

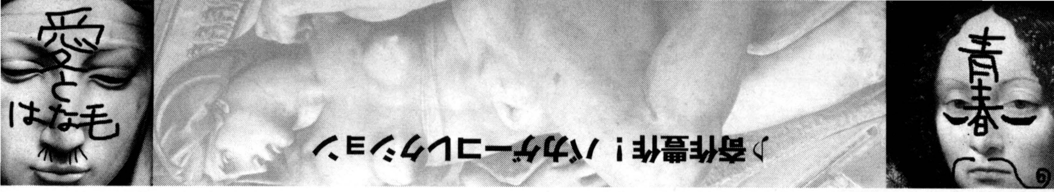
（渋谷「美食台所　糀や」にて）

薔薇とゴージャスと私


はじめまー！ 斉藤っす 今月は 「バカゲー特集」 って事で
呼ばれて、更に 2ページもらって みました。 おつきあいヨロシク
インタビュー受けてんぢゃ無いよ
仕事しろっつの
ちなみにこの枠は たんとーさんの よーぼーで
「ゴーヂャスな 原稿をオネガイ します」って事で ま、その、なんだ。 そーゆー事
いやーゴーヂャスだなー
出来の良し悪し じゃなくて「愛」が 生まれるって あるよね
「バカ だなー」って ホメ言葉だと 思うんよ
だいたい 相手バカぢゃ 怒るのも ソンだもんなあ
コイツら描くの久しぶりーだなー

斎藤智晴氏　特別寄稿


ま、思いつくまま ランダムに
あんたダレ？
ホホホ
バカの要素を あげてみますか
やりすぎると
バカ
オレ…
ピアス
やってねえよ…
エロも
バカ
フェチにきょーみないと
コレ何コレ
丸出しですか
ヒモなよ……
みたいだよな
東の森には 銀の剣が うまってる
……さっき 聞いたよ
東の森には 銀の剣が うまって
……
可愛い モノって
バカそう
♪DA・YO・NE～
バカ語
……ま、何にせよ
オモイコミ っつーかね
突っ走り すぎて バカになると いうような
そんなんは カッコイイから ゲームで表現 してみたいね
描いてるヤツがバカ



七つの法則

世に氾濫するバカゲーには、こんな奇妙な法則が存在する!?
楽しく怪しいバカゲー道をつっぱしるための、見極めポイントを徹底解説！

良い子と良い大人の読者のみんな、こんにちは！逆走しすぎて対向車に跳ね飛ばされそうな勢いの我らがユーゲーは、今回も坂道を転がり落ちる石ころのように絶好調さ！
この特集でみんなもすっかりバカゲーの魅力に洗脳されたんじゃないかな？　だけど世に出ている全てのバカゲーを紹介するには、あまりにも先立つものが少ないんだ。逆走するにもガソリンは必要なんだね。
だから、ここからはみんなが自分自身の手で、新たなバカゲーを探し出して欲しい。そのためにここで、バカゲーを見分けるための『バカゲー七つの法則』を紹介しよう！

第一の法則
タイトルが極端にストレート、もしくは長ったらしい

山田一郎とか綾小路デビット歌麻呂とかいう名前の人は、いかにもタダモノじゃなさそうだよね。ゲームのタイトルもそれと同じで、名が体を表わしていることが多いんだ。そこにダジャレや語呂合わせが含まれていれば、さらにポイントアップ！
(例)「小公子セディ」「おでかけレスター れれれのれ(^^;)」
あと、全国の山田一郎さんと綾小路デビット歌麻呂さん、こんなところで引き合いに出してごめんなさい。

第二の法則
よくわからない肩書きが付いている

タイトルがマトモでもまだ油断は禁物だ。名刺の肩書きのところに「全宇宙デストロイ電波課長」とか書かれている人とは、ちょっと付き合いたくないよね。
(例)「ファミコンドラマ」「史上最狂の激うまバトルゲー」
あと、全宇宙デストロイ電波課長さん、実在したらごめんなさい。

第三の法則
奇抜な新システムを売りにしている

売りにしていると言うよりは、ほかに売る物がないと言ったほうが正しいかも。借金に追われた火車な人々が、「加藤清正愛用の槍についてた房」とかいう、いかにもアヤしげな家宝を質に入れようとするのに似ているね。ただ、開発者たちは自信満々だったりするのが困りもの。
(例)「全自動バカゲー機能」「歌魔法システム」
全国の（中略）ごめんなさい。



アナタのバカゲーライフをお手伝い　バカゲー

第四の法則　無意味なところに凝っている

これは、読んで字のごとし。しかもこれはソフトに限らない。ヒロインの全身像がプリントされたシーツをプレゼント！　とか、カセットに付いた謎のLEDランプとか…。ま、最近のパッドや本体のスケルトン化競争を繰り広げるハードメーカーたちには、そろそろ正気に返ってもらいたいものだね。お金と技術をもっと別の所にまわしてください。でも、ここまで来たらあとはもう、女の子の筋肉や骨が透けて見える『スケルトンと○めきメモリアル』を出すしかないでしょう。コ○ミはスケルトンカセットの本家だし。

(例)「はじめまして　おかえりなさい」

『と○メモ』ファンを怒らせると怖いので、ここは本気で謝ります。ごめんなさい。

第五の法則　ヒロインがいない、いたとしても可愛くない、可愛く見せようという努力のあとすらない

ピチピチギャル（死語）が出てればいいってモノでもないけど、出なくてもいいってコトでもないでしょう。人口の半分は女なんだから、その存在を無視しちゃチョベリバ（瀕死語）だよね。

(例)「バツ&テリー」も、せめて魔境に美少女の一人もいれば…。

第六の法則　中古なのにアンケート葉書が入ったまま

要するに、前の持ち主が葉書を送っていないってコト。バカゲーにおいては、発売時にはもう開発者が会社をやめているという事態もありがちだから、確かにアンケートに答えたって無駄かもしれないね。それどころか会社自体がふっとんでることだって大アリ！　得をするのは郵政省だけだったりして。

(例)「美食戦隊　薔薇野郎」のアンケート葉書では、購入理由の選択肢の一番めが『間違った』だったりする(笑)

あと、郵政省さん、ごめんなさい。

第七の法則　中古なのに初回限定の特典が付いている

売れもしないのに初回特典なんか付けるから、中古市場には限定版ばかりが出回るわけだ。撲滅させるなら新作クソゲーを先にしてほしいものだね。しかし、大抵のバカゲーに2回目の生産なんてあるはずないから、「初回限定」というのはある意味でウソじゃないのかも。

今号で紹介されている「黄昏のオード」にも初回限定品のみで応募できるプレゼントがあったけど、ハルモニアの善神、アトビオンの魂が封印されている魔法球って一体…。

(例)「黄昏のオード」には、謝るつもりはありません。

これらの法則のうち、三つ以上が当てはまればそのソフトはバカゲーである可能性が高いんだ。そういうソフトを避けるもよし、あえて買ってみるのもよし。この記事を参考に購入して、泣く羽目になるのもまた一興というやつだね。もっとも、それで文句を言っても本誌は一切責任を取れませんのであしからず。

私は美しい

バカゲーは美味しく
いただきましょう





ユーザーを遠い遠い世界へ誘ってくれるバカゲー。その魅力はどこにあるのでしょうか。バカゲーの持つあの豊かな味の秘密を、ここでこっそりお教えしましょう。

今回ご用意したバカゲーのお味はいかがだったでしょうか？ 読者の方に美味しく召し上がっていただければ、当倶楽部オーナーとして無常の喜びです。また、バカゲーシェフも料理人冥利につきることでしょう。

明らかにゲーム本来の楽しさからかけ離れたベクトルに向かって、ユーザーを新たな地平に導いてくれる素晴らしきゲームの珍味、バカゲー。その豊かな味の秘密はどこにあると思いますか？ では、当倶楽部に初めておこしいただいた方のために、こっそりお教えしましょう。

バカゲーの味の秘密。それは、実際の食べ物にたとえてみると分かりやすいかと思います。

例えば「小公子セディ」の味はカレーヨーグルトやラーメンアイス（チョコ）に近い味わいがあるのではないでしょうか。子供が好きな甘～いお菓子に別次元の味を無理矢理トッピングする。しかも、これが意外にイケるのだから困りものです。そう、一度クセになったらやめられない、これがバカゲーの魅力なのです。

そして、「ブレスオブファイアII」をたとえるならフォアグラでしょう。高級食材であるフォアグラ。明らかに美味しく、素晴らしい食材です。でも、その真の姿はガチョウの肝臓なんですね。豊潤な味わいの料理に隠された、素材のグロテスクな姿を知ることで、新たな味の世界が開ける。これもバカゲーでしか味わえないものです。

「であえ殿様あっぱれ一番」は、やはり「くさやの干物」でしょう。一癖も二癖もある、あの強烈なニオイ。誰もが尻込みしてしまう食材ですが、口にすれば今までそのおいしさを知らなかった自分を悔やむことでしょう。この独特の風味は、ある意味、正統派バカゲーの味と言えるものです。

どうですか？ こうしてみるとバカゲーの持つ味の豊かさに気づかれるかと思いますが、いかがでしょう？

読者の方もぜひ「バカゲー7つの法則」を参考に、まだ誰も知り得ない未知なるバカゲーの蜜の味を追い求めてみてください。

それでは、次号もグルメな読者を魅了する素晴らしきバカゲーの味の世界へご案内いたします。

ああっーと！ 言い忘れましたが、新鮮なバカゲーネタは一人で食べてしまわないで、腐らせないよう真空パックにでもして本誌宛てにお送りください。本誌自慢のバカゲー料理人が、責任をもって豪華満漢全席に仕立てあげます。

ただし、バカゲーを食した後の胸焼け、食あたり、吐き気などに関して、当倶楽部は一切責任を負いかねますので。もし、そうした諸症状を起こした場合は、ゲームショップの店員さんに「あの～、今一番売れているソフトを下さい」と素直に聞いて購入しましょう。半日ほどプレイすれば大抵の場合、症状は改善されます。でも、一度バカゲーの味を覚えたら、また食べたくなりますよ。きっと…。



ハードの悲劇

★アーケードカード編★

PCエンジン、最後の抵抗

「コア構想」のトリをつとめる「アーケードカード」は、格闘ゲーム全盛時代に登場した。大量のデータを同時に処理するため、という目的は悪くないのだが…。PCエンジンというハードを限界まで引っ張った、最後の一発がこれだ。

諸刃の剣でもあった「コア構想」

PCエンジンに「コア構想」なるものがあったことを本誌の読者ならご存じだろう。簡単に説明すると、PCエンジン本体をベースにし、CD-ROMやプリンター、イメージスキャナーなどを取り付けることで、どんどん性能を拡張していこうという構想だ。つまり、新たに高性能のハードが発売されても、旧ハードのパワーアップで乗り切ろうという発想。これはパソコンを発売しているNECらしい発想で、まさにパソコン的な考えである。しかしユーザーからしてみれば、これほど都合のいいアイデアはない。少ない投資でハードの性能が向上し、それによって新たなゲームが発売される。こうして本来のハードの寿命を延命できれば、ハードに対する愛着もわくし、新規ユーザーも昔のソフトから最新のソフトまで楽しめることになる。

しかしこの「コア構想」は諸刃の剣でもあった。周辺機器で性能をアップさせるということは、もともとのハードは大した性能がないことを意味する。無論、当時としては最新鋭機だし、将来への先見性と受け取ることもできる。だが、それは新製品が乱発する消長の激しいパソコン市場に適した考えで、ゲーム機には不釣り合いではなかろうか。ゲーム機の場合はハードの能力不足を卓越したプログラム技術で補うことで、いいゲームが作られる可能性が高いのだから。

ともあれ、そんな「コア構想」の中でもCDロムロムは成功した周辺機器だ。これによりPCエンジンの性能は飛躍的に向上し、CDロムロム込みでPCエンジンというハードが成立しているとさえ言える。一方、今回紹介する「アーケードカード」は、熱心なユーザー以外には見向きもされなかった。これは「アーケードカード」にはハードの性能を向上させるよりも、ハードの寿命を延命させる意味合いが強かったからかもしれない。そのため、PCエンジンと心中しようとするユーザーしか手を出さなかったのだろう。

ようするに「メインメモリー増設」

そもそも「アーケードカードとは何だ？」と聞かれれば、「メモリーだ」としか答えようがない。



詳しく説明しても「16メガDRAMだ」としか答えられない。これは「PCエンジンとは何だ?」と答えるようなものであり、説明にはなっていない。つまり、どんな働きをするかを説明しなければならないだろう。

例えばROMソフト。これは読み込み時間が短い。プレイ中にタイムラグがあるのはプログラムの処理時間だけである。一方、CD-ROMは頻繁に読み込むので、ストレスを感じることがある。これは何故かというと、一度に読み込める容量が決まっているからだ。CD-ROMは540メガバイトの大容量だが、スーパーCDロムロムでさえバッファRAMは2メガビット、つまり0.25メガバイトしかない。例えるなら、25メートルプールの水をコップで他のプールに移し替えているようなものである。

そんな状況を打開するために発売されたのが「アーケードカード」だ。本体の2メガと合わせて合計18メガ。一気に9倍になる計算だ。これにより、大量のプログラムやグラフィックデータが一度の読み込みでOKになり、PCエンジンお得意のビジュアルシーンなどに最も効果的だと言える。

こうして更なるパワーアップを遂げたPCエンジンがどうなったかは、読者の方が良く知っているかもしれない。「アーケードカード」が発売された年には、プレイステーションやサターンが発売され、次世代機への移行は避けられない状勢だった。これが「アーケードカード」がハードの延命策であると感じざるを得ない理由である。

しかも「アーケードカード」はコンセプトからして「コア構想」当時とは異なっていた気がする。当時は格闘ゲームが大爆発しており、PCエンジンとしても発売したいジャンルだった。だが、PCエンジンの貧弱なメモリーでは完全移植どころか、まともに動かすのすら難しい。格闘ゲームではキャラパターンが一人につき数百もあり、必然的にデータは膨大なものになる。格闘ゲームという人気ジャンルを発売するためには、大容量のメモリーは必要不可欠となったのだ。

追いつけなかった ハードの基本性能

「コア構想」は攻めの発想だと言える。先にコアとなるハードを発売し、他機種に先駆けてCD-ROMを採用するなど、次々と機能を拡張させて行く。中には失敗した周辺機器もあったが、それは攻めの姿勢が勇み足を引き起こしたに過ぎない。ハードの性能をアップさせることで、将来の新たなゲームの創造を期待したのだ。しかし「アーケードカード」は後手、つまり守りの発想だ。新たなゲームではなく、現在あるゲームを発売するために必要とされた周辺機器なのだ。これが「アーケードカード」が普及しなかった要因だろう。「コア構想」時の攻撃的な姿勢が続いていれば、もっと早い時期に発売されたはずであり、「アーケードカード」が内蔵された新機種の発売すらあっただろう。

プレイステーション成功の一因も、この攻めの姿勢にあるのかもしれない。ゲーム業界という未知のジャンルに打って出たチャレンジ精神が、自由な発想や創造を喚起する。思えば、PCエンジン発売時はNECもゲーム業界に打って出た新参者だった。当時のままの意気込みが続いていれば、「アーケードカード」は別の形で発売されただろうし、PC-FXすら違った形だったかもしれない。

最後に蛇足になるが、「アーケードカード」には2種類ある。CDロムロムに対応する「アーケードカードPRO」と、スーパーCDロムロムに対応する「アーケードカードDUO」だ。どちらも投げ売り状態で売られている。対応ソフトは別表のように少ないので、どうしてもプレイしたいソフトがある場合のみ購入すればいいだろう。

アーケードカード専用 ソフトリスト

餓狼伝説2	(94.3.12)
龍虎の拳	(94.3.26)
ワールドヒーローズ2	(94.6.4)
マッドストーカー フルメタルフォース	(94.9.15)
餓狼伝説SPECIAL	(94.12.2)
ファイプロ女子憧夢超女大戦全女vsJWP	(95.2.3)
カブキ一刀涼談	(95.2.24)
銀河婦警伝説サファイア	(95.11.24)

「中古ソフト問題を考える」第一弾!

中古ソフト販売をめぐる業界の主張

ある意味、本誌の存続をあやうくする中古ソフト問題。そこで本特集では、無許諾中古販売禁止を訴えるメーカー側の「CESA」と、それに反対を表明している小売店側の「ARTS」、お互いの主張を聞き、中古ソフト問題を考えてみたい。

中古売買は、何が問題なのか?

ここ最近の中古ソフト販売をめぐる業界の動向は、本誌読者ならば、その情報を耳にしたことがあると思う。が、ご存じのない読者の方のために、一連の中古ソフト問題に関する業界の動向を簡単におさらいしてみよう。

中古ソフト売買に関して、ゲーム誌や新聞紙上などで話題になったのは97年9月。CESA（財団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）を含む、コンピュータソフトウェア業界の3団体が「中古売買と著作権」という内容の記者会見を行ったのがきっかけだ。その会見上でCESAほか、3団体は「中古販売は違法性が高く、メーカーは被害を受けている」という主張をマスコミなど関係者に訴えた。

そして98年3月、CESAはゲーム誌上で、新品販売機会損失とメーカーが被る被害の面から、中古売買をしないようユーザーに訴える意見広告を掲載し、この問題に意欲的に取り組んでいる。

つまりメーカー側にしてみれば、中古ゲームソフト売買は「違法」なわけだ。とすると、本誌は法に触れていて、犯罪の片棒をかついでる非常にデンジャラスなゲーム誌なのか!? オトーさんオカーさん、ボクはお縄についてしまったよ。ヨヨヨ…とクライ気持ちになりかけたが、ふと素朴な疑問がわいてきた。

「じゃあ、何で今まで罰せられなかったんだろう?」

中古ソフト販売を行っている小売店や「日本初の中古ゲームソフト専門誌」をうたう本誌も含めて、法的に罰せられることはなかったはずだ。にもかかわらずメーカー側から「違法」と主張されたことに対して、小売店側はどのような反応を示したのだろうか。一部の小売店で組織されているARTS（テレビゲームソフトウェア流通協会）は、メーカー側の主張に真っ向から反論している。確かに、中古販売は商習慣として根づいているわけだし、当然の主張といえるだろう。だが、メーカー側が声高に主張しているということは、まったく問題がないとは言い切れない。やはり、中古販売は禁止すべきなのだろうか…。

とはいえ、CESAが主張するように中古売買は法律的に問題で、全面禁止となれば、本誌にとって死活問題だ。そこで本特集では、これまでのCESAとARTSの主張を振り返り、中古ソフトは何が問題になっているのか、考えてみたい。

CESAの主張

中古売買は業界の健全な発展を阻害

無許諾中古ソフト売買禁止を訴えるCESA。はたして理由は何か、その主張をまとめてみた。

頒布権侵害と新品利益の損害が問題

中古ソフト問題に関して、メーカー側であるCESAの主張はどのようなものなのだろうか。

ここではインターネットのCESA事務局ホームページ上に掲載されている意見をまとめてみた。中古ソフト売買がメーカー側にとって何が問題になっているのだろうか。

冒頭にも述べたように、CESAは中古ソフト売買の禁止を訴えている。その理由として「無許諾中古販売による頒布権の侵害」と「中古販売による新品の販売機会損失」の二点をあげている。

まず、頒布権に関しては「多くのゲームソフトが『映画の著作物』であるとの判断から、かねてより無許諾の中古ソフト売買を廃止しゲームソフト市場の正常化のため」に「流通・小売業各社、一般消費者全般に向けた『違法中古ソフト撲滅キャンペーン』を実施していくこととしました」と述べている。

加えて、「ゲームユーザーのニーズを満足させる新作タイトルを供給していくためには、開発資金を回収する新品ゲームソフトの販売機会を確保することが急務です。CESAでは、中古ソフト売買の現状とゲームソフトのデジタル著作物としての性格、ゲームメーカーが有する知的財産権等などを広くご理解いただ」くために、無許諾の中古ソフト売買廃止を訴える運動を行うとしている。

そして、新品の販売機会の損失に関しては「ゲームソフト市場において、約4800万本、金額にして1793億円の中古ソフトが販売されているという現状があります。この数値は、新品ゲームソフトと中古ゲームソフトを合わせた総売り上本数約1億2900万本の37・2%、同総売り上金額約7085億円の25・3%に相当します。仮に中古ゲームソフトとして販売されたゲームソフト全てが新品として販売されたと想定した場合の売上金額に換算すると、ゲームソフトメーカー全体で新品市場において総額3130億円以上の販売機会を失っている」とし、「このような状況が今後も続けば、ゲームソフトメーカーは正当に得られるはずの開発資金を回収できずに経営基盤が揺らぎ、新作ゲームソフトの開発に支障をきたす」と主張。中古市場の影響による新品利益の被害額を独自に試算して、中古ソフト販売は「ゲーム業界の健全な発展を著しく阻害している」としている。

これらの主張は、主にマスコミを集めた記者会見や東京ゲームショーのイベント広告などでCESAはユーザーに訴えてきた。そして、98年3月になって、主要ゲーム誌に「お願い」というキャッチコピーがついた広告を出し、改めてユーザーに中古問題について問いかけるキャンペーンを展開しているのが現状だ。



「お願い」というキャッチコピーがついたCESAの広告。見かけた読者も多いだろう。

※CESAのホームページアドレスは、http://cesa.or.jp/

ARTSの主張

エントリーユーザーのためにも中古市場は必要

小売店側であるARTSは、どう考えているのか。代表理事である(株)アクト代表取締役の新谷雄二氏にお話を伺った。

ユーザーを考えた上で、業界内のルール作りを

編集部（以下、編）…現在の一連の中古ソフト問題について、小売店側の意見ということで、お話を伺いたいのですが。まずは、ARTS設立の経緯と趣旨をお聞かせ下さい。

ARTS・新谷氏（以下、新）…まず、ARTSを発足させる以前に、フランチャイズの本部が集まったJAGという団体がありまして。この団体は、どちらかというと、親睦団体的な性格の集まりだったんです。

そうした中で、中古ソフト売買に関してコナミなどメーカー数社が仙台（宮城県）の小売店を相手にした裁判が行われました（平成8年）。裁判はメーカーの訴訟取り上げという形で終わったのですが、これをきっかけに、私たちJAGも中古売買のルール作りや裁判の支援といったことを考えてなくてはいけないのではないか。また、この課題を小売店全体の問題として考えなくてはならないと思いました。が、JAGはフランチャイズ本部の集まりですから、この問題を業界で話合うにはそぐわないだろうと。そこで、個人でやってらっしゃる店舗でも参加できるような団体にしよう、ということでARTSを発足させたんです。

編：現在、ARTSに加盟されている店舗数は？

新：フランチャイズの店舗や個人の店舗も含めて、全国で1700店舗が加盟しています。

編：中古ソフト問題が新聞など一般紙にも話題が上るようになったのは、97年9月にCESAを含めた3団体がマスコミ関係者を集めておこなった「ゲームソフトの中古売買と著作権について」という記者会見からでした。ここでは、主に無許諾中古売買によるソフトの著作権侵害を訴えていたわけですが、最近（98年3月）のCESAの意見広告をみると、中古売買によって被る新品の販売機会損失と新品利益の損害に主張が偏ってきているように思うのですが。これについては、どのように考えていますか。

新：CESAさんの「ゲームソフトは頒布権を有しているから中古売買は廃止すべき」という意見に関しては、ゲームソフトには頒布権が存在しないと私たちは主張しています。基本的に映画のみに認められた頒布権が、いわゆる「パックマン事件」によって認められたことで、ゲームソフトすべてに頒布権があると主張するのは飛躍した考え方だと思います。

ただ金額的な問題でいえば、確かに中古の利益はメーカーさんには還元されませんから「中古売買がなくなれば新品の売上げが伸びる」という風に思いたい気持ちは我々も分かります。

つまりCESAさんは、中古販売は業界の発展にとってマイナスとおっしゃっているわけですが、決してマイナス面ばかりではない。中古販売は、店舗によってはプラスの面もあると思うんです。ある店舗で、プレイステーションが発売された時に新品ソフトは定価販売で、中古ソフト販売は行わなかったんです。で、ソフト販売の主流がプレイステーションに移行していくに従って、子供のお客さん



確かに、中古販売の利益はメーカーに還元されていない。しかし、店頭から中古ソフトがなくなるのは…。

が少なくなってしまったんですよ。やはり、数百円単位で買えるような中古ソフトがなくなってしまったためか、お店に来てもすぐに帰ってしまうわけです。そこで、中古販売を始めたら、子供のお客さんが増えていったんですね。ゲームを楽しむ中心年齢層は子供だと思いますし、ソフトを購入しないにしろ、お客さんが増えるとお店は活気づきますよね。そうした、お店の活性化としてのメリットが中古販売にはあると思います。

編：なるほど。そういう面はあるかも知れませんね。

新：それと、最近は子供のテレビゲーム離れが顕著になってきています。ある調査で「今一番興味があるのは何？」というアンケートを小学生に行ったのですが、数年前までは常に3位以内に位置していたゲームが、10位以内にも入っていないんです。この結果をメーカーさんや私たち小売店も重く受け止めなくてはならないでしょう。そういったことも含めて、エントリーユーザーでもある子供に買える値段のソフトを提供していくには、中古ソフト販売が必要であると考えています。

編：ARTSさんは、中古販売の利益を2次使用料としてメーカー側に支払う提案をCESAさんにされてますが…。

新：先程も申しましたように、中古販売の利益がメーカさんに還元されていない現状を心よく思われないのは、こちらとしてもよくわかります。そこでARTSでは、中古販売で得た利益の1％を積み立てて支払う提案をCESAさんに行いました。ですが、まず頒布権の問題を解決することが前提ということで、話し合いは平行線の状態です。しかし、この提案はこれからも続けていく予定です。

編：ARTSさんは、インターネットのホームページ上などでユーザーの意見を積極的に聴取されていらっしゃいます。その中で目立った意見があればお聞かせ下さい。

新：「中古がなくなってしまうのは困る」という意見が、やはり多いですね。ユーザーさんの多くは、よりたくさんのソフトを遊ぶために、限られた購入資金をやりくりしてソフトを選んでいるかと思います。もし、中古がなくなれば、ますますソフト選択の幅が狭められてしまうでしょう。そういった意味でも、中古は必要ではないでしょうか。

編：最後に、本誌読者に向けて一言お願いいたします。

新：中古というものが法律違反のように言われてますが、それはありませんので、ユーザーの方は安心して中古をご利用下さい。また、中古問題は業界内部の問題になりつつありますが、ぜひみなさんの声を私たちに聞かせて下さい。ARTSでは、ユーザーが何を求めているのか、これを忘れないで問題の解決にあたりたいと常に考えていますから。

編：ありがとうございました。

INFOMATION

ARTSはインターネットでホームページを開設している。ここでは、中古問題に対するARTSの意見や、識者の意見が掲載されている。また掲示版では、様々な人が活発な意見交換を行っているぞ。中古問題をより詳しく知りたい方は、ぜひ覗いてみてほしい。アドレスはhttp://www.arts.or.jp/だ。

ゲーム流通を見直す小売店団体「ACES」が発足される

流通の面からゲーム業界の問題を考える小売店の団体「TVゲーム専門店協会（ACES）」が発足し、98年4月14日に設立発表の記者会見を行った。

ACESは、フランチャイズ店を運営する明響社（TVパニック）、ボックスグループ（ドキドキ冒険島）、スパイスコーポレーション、コングシステムの四社によって設立。加盟店舗は約600店になる。設立趣旨は「現在のゲーム専門店の不況は流通構造に問題点が少なからずある。それを改善しゲーム業界の発展を目指したい」というもの。

ARTSとは設立の趣旨は異なるが、業界の発展のため、という点では同じといえるだろう。ただ、流通改善のための具体案を示していないのが気にかかるところだが…。とにかく、ACESとARTS、お互いに情報を交換しあって、中古問題といった業界の問題点を解決していってほしいところだ。

ユーザーの意見を汲んだ問題の対処を

両者の主張から、中古ソフトに問題が存在しているのはわかった。しかし、メーカー側の主張にはうなずけないところも…。ここでは、読者の意見もあわせて、本誌なりに中古問題を考えてみたい。

主張の対立は立場の違いから生じているのでは？

中古ソフト売買は、はたして何が問題になっているのか。本特集では、メーカー側であるCESAと小売店側のARTSの主張を取り上げてみた。両者の主張から中古問題を考えると、これはある意味、言い換えればお互いの利益保護をめぐる意見の衝突といえるのではないだろうか。

メーカー側からすれば、自分たちが持つ権利（著作権など）や利益を守るためにキャンペーンを始めたのだろう。実際、中古売買の利益はメーカーに一切入らないわけで、利益保護のために中古販売禁止を主張するのはわかる。

そして、小売店側からすれば、もし、中古販売が禁止になった場合、売上げ額のマイナスは避けられない。また、これまで問題にならなかった中古売買を、突然「違法だ」と言われれば、反発するのも当然だろう。

しかし、主張の正当性、とまでは言わないにしろ、CESAの主張には素直にうなずけない点がある。そこで、いくつかの点について、本誌なりの見解を述べてみたい。

中古ソフト以外にも問題にすべき点があるのでは？

まず、著作権の面からいえば、海賊版やコピー品の流通のほうが中古売買よりも深刻な問題ではないだろうか。例えば、一部の東南アジアの国では、PSなどのゲームソフトの海賊版がパッケージま

中古問題、読者はこう考える！

◎中古がなくなったら全体の売り上げが激減するのは必至。

◎販売店が売り上げの何%を還元すると言っているのだからメーカーも歩みよりをみせてほしい。

◎いいがかり。

◎メーカーにお金が還元されないのが不当なら、メーカーが買い取り再販するシステムを構築すればいい。

◎自分たちが作りっぱなしの状態を作っておきながら、今ごろ反対とは。

◎中古ソフトを売る店はあってもいい。ゲームソフト自体高いと思いませんか?

◎中古ソフトのロイヤリティーについては考えるべき。ただし条件付きで。

◎買い取りがなくなると気軽にゲームが買えなくなってしまう。

◎ゲームという個人のものに映画の権利うんぬんをあてはめるのは無理がないだろうか。新品で100円とかでなきゃ売れないクソゲームのほうが問題だ。

◎中古がダメというのなら古いゲームも全てメーカーに再生産してもらおうじゃないの。それに、車だって家だって本だって中古はあるし、またそれに満足し心の底から喜んでいる人間は必ずいるんだから。

◎中古ソフトをとやかく言う前に、中古ソフトにならない、ずっと持っていたいソフトをつくるべきと思う。

◎各ハードで任天堂（パワー）の様な試みを行ってくれればいいのですが…。良いゲームを売るだけでなく、遺す努力をメーカーさんには期待します。

◎著作権うんぬんも、まあ判りますが、買う方としては、やはり良い物を安くが基本だと思うところです。

◎面白いゲームの価格を維持するためなら賛成するが、つまらないゲームの価格がいつまでも高いのは許せない。

で似せて出回っているそうだ。しかも国によっては海賊版のほうが多く流通していると聞く。また、CD-Rドライブ（CD-ROMをコピーするパソコン周辺機器）の出現によって、パソコンの環境さえあれば簡単にコピーができてしまうのだ。

現在の中古問題と質が違うと言われればその通りだが、これらが日本の市場に流通されれば、明らかな著作権侵害だし、メーカーの受ける被害は中古売買よりも大きいのではないだろうか。これらについて、メーカー側があまり声高に問題視する発言を行っていないのが気になる。

また、中古ソフト流通による新品の販売機会損失と利益の被害という主張も、断定的過ぎるのではないだろうか。

確かに、メーカーによっては経営的に苦しいという話を耳にすることがある。懸命にソフトを作っても5000本も売れなかったり、はては受注本数がゼロということもあるそうだ。ファミコン最盛期の頃は、どんな内容のソフトでも、発売すれば30万本はかたく売れるといわれていたゲーム業界。そうした景気のいい状態ではなくなった現在では、中古ではなく新品を購入してほしい、とユーザーに訴えるのはわからないでもない。

しかし、だからといって、中古売買の禁止によって中古の利益が新品に回ると結びつけるのは、いささか短絡的な考え方と思える。中古品は10年以上前のソフトから最近のものまでと多彩だ。この多彩な中古市場、つまりユーザーの嗜好に対応できる新品の市場を用意できるかといえば、実際には難しいだろう。10年も前のソフトを新品の状態で購入することはできないのが現状だからだ。また、売上げ単価がマチマチな中古市場と、ほぼ一定額の新品市場と比較するのも、無理があるのではないだろうか。

確かに、先ほど述べたように、中古販売の利益はメーカーに入らない。自社のソフトが中古であれ流通しているのに、利益が入らないのは納得できないことだろう。そういう心情はよくわかる。本誌がもし、古本屋でバカ売れだとしたらそれは非常に悲しいし、利益を要求するかもしれない（そんなことはまずないだろうが）。メーカーが、新品の利益保護を考えるのであれば、ゲーム流通の構造も含めて考えなくてはならないのではないだろうか。

そうした面もあって、ACESというゲーム流通のあり方を考える小売店の団体が誕生したと思われる。流通の構造を改革することによって、中古売買といった小売店とメーカーに存在するわだかまりを解消していこうという主張は、新しい動きとして歓迎したい。

とはいえ、具体的な解決策をメーカー側も小売店側も、提示していないのが現状だ。お互いの立場の違いばかり主張しては、意見の衝突に終始するだけで、問題の解決にならないだろう。実際、両者の話合いはあまり進んでいない。ぜひ、業界内で中古問題を解消する具体的な解決策を話し合ってほしい。

ユーザーは、過去のソフトの購入手段がなくなることに危惧

では、ユーザーである読者の方々は一連の中古問題について、どのように考えているのだろうか。そこで、本誌5号と6号において「あなたは中古問題についてどのようにお考えですか」という質問をぶつけてみた。結果は90％以上が、メーカー側の中古販売禁止の主張に反対の声をあげている（代表的意見はカコミ記事にあげてみた）。

読者の方々の意見で目立ったのは、中古売買がなくなることよりも、過去に発売されたソフトが購入できなくなるという不安の声だ。メーカーも小売店も、中古に関して話し合う場合、こうしたユーザーの声を考慮して解決策を導いてほしいところだ。

なお、この特集では、まず中古問題についてCESAなど、お互いの立場と主張をメインにした。そのため、「頒布権」といった、専門用語の詳しい解説は省いてしまった。ご了承願いたい。次回からは、専門用語の解説も含めて、この中古問題を解決する糸口を、ユーザーである読者の方々とともに考えていきたい。

中古ゲーム界の暗闇を照らす一筋の光!

出張！暗闇商会

WELCOME!

最近ちょっとおハガキ少な目の暗闇商会。
皆さん欲しいものはほとんど手に入ったということなのでしょうか。
主様も寂しがってます。

主：やあ諸君、5月はもの悲しい季節だねぇ。

編：主様、のっけからブルー入ってますがどうしたんですか。あ、やっぱり暗闇商会宛てのおハガキが減ったからですか？

主：オノレはどーしてこう、人が気にしていることをズケズケとえぐり込むように…。

編：何事も考えようですよ。主様のおかげで皆さん欲しいものが手に入って、それで満足してきたんだって思えばいいじゃないですか。

主：むぅ、しかしそんな簡単なものでは…。

編：それに、主様宛てに質問とかトラブルのお便りが来てますよ。乗り気じゃないっていうなら止めますけど、せっかく頼って来てくれてるのにねぇ。

主：何ィ！　そうか、この私をまだ必要とする者がいるというのだな。どれ、ちょっと見せてみるがよい。

編：えー、6号の暗闇商会に載った方からなんですが、「自分の年齢を見た時、すごく場違いな感じがしました。年齢は必要なかったのでは？」とのことです。

主：まったく面識のない人間と取り引きしようというのだ、データは多い方がいいだろう？

編：そうですね、連絡を取るにしても、相手が小学生なのか大人なのか、っていうのは気にしませんか？　未成年なら親御さんの了解も…とか考えますし。

主：やはり最低でも、年齢くらいは必要じゃないかと思うぞ。

編：それに、本誌は30代40代の読者さんも、主婦の方も大勢いますから、気になさらずとも良いかと思うのですが…。で、もう一つ。「自分が6号を入手する前に取り引きの連絡が入ったので、自分のが載っているとは知らず混乱した」とのことです。

主：本というものは全国一斉発売など不可能なのだから、場合によっては今回のような事態も生じるだろう。応募した以上は掲載の可能性が常にあると思ってほしい。

編：いつ載ってもいいように、心の準備をしておいてくださいね。さて、次のお便りですが。実は、往復ハガキを出したのに、返事が返ってこない。ダメならダメという返事が欲しい、というものです。

主：せっかく善意で取り引きをしてくれようという人に対して、そのような失礼をする輩がいるとは。ふ、私もまだまだ甘かったということか。

編：あ、また落ち込んじゃった。拍車をかけるようで申し訳ないんですけど、コレも見てくれませんか。

主：まったく同じ文面のハガキのようだが、コピーでもしたのか？

編：何ボケてんですか。同じハガキを何枚も送って下さる読者さんがいるんですよ。

主：我が暗闇商会は、あくま

暗闇INFORMATION

福島真吾（19）
〒733-0003　広島県広島市西区三篠町二丁目13-22　ヴェルディ三篠401号室
ツインファミコン（黒）
3000円
「初めて見た時から欲しいっ!!　と思いました。しかし、気づいた時には店頭からなくなっていて…。よろしくお願いします」

牧田憲介（17）
〒425-0015　静岡県焼津市石脇上165
「アレックスキッド天空魔城」（MD）
1500～3000円くらいで。
「7年前、FCしか知らなかった僕にMDの面白さとすごさを見せつけてくれたソフトの1つです。ここ数年探しても見つからないので、譲ってくれる方、連絡待ってます」

西康佑（21）
050-388-7815（PHS）
「サイキック・ディティクティブ・シリーズ」のvol.3、4以外。（MCDもしくはPC－SCD）
「シャドウラン」（MCD）
「魔導物語Ｉ」（MD）
「Private eye dol」（PC－SCD）
各新品なら定価以上、中古なら2000円以上（応相談）
「ADV、RPGマニアの私としては、欲しいの一言です。しかし、日本橋中心に探してもありません。ソフト同士の交換もOKです」

奥昌矢（26）
0766-24-4669
「ＣＤ－ロムロムシステムカード、Ver.1.00と1.01を各１枚」
１枚5000円程度。無いと困る人には上位バージョンのカードをつけます。
「コレクションしてます。条件、交渉次第で値上げします。って、まだこんなの持ってる人いるのかね？」

森　潤（25）
〒737-0024　広島県呉市宮原7丁目1-22-204
「アテナ攻略マニュアル（ＳＮＫ発行）」
2000円
「アテナ幻想界の大妖魔（ケイブンシャのゲームブック）」
「月刊ゲームボーイ87年8月号」
「ＦＣ版アテナの攻略本（徳間書店、講談社）」
各1000円。
「アテナの資料のうち、自分のツボである上記の品をお持ちの方、ぜひお譲り下さい」

香西直樹
〒761-0121　香川県木田郡牟礼町牟礼140　県住ＭＢの305号室
「1941」（ＰＣスーパーグラフィックス）
１万円
「スパイＶＳスパイ」（ＦＣ）3000円
「とにかくしたいです！　ただそれだけです！　通販でもなかなか手に入らない。どなたかよろしくお願いします」

司辻洋平（13）
〒939-0117　富山県西礪波郡福岡町福岡新506-1
「ＧＥＮＥＳＩＳ　ＮＯＭＡＤＯ」
「メガキー」
ＮＯＭＡＤＯは1000円、メガキーは2500円。いずれも美品、完動品で。
「ウオオォーッ、オレの愛するメガドライブの小さくなったNOMADOと、海外ソフトをプレイすることができるメガキーをぜひ！売って下さいお願いします」

高林美和（25）
〒421-0037　静岡県静岡市寺田1-1-102
「殺意の階層」（ＦＣ）3000円まで
「タイタニックミステリー」（ディスク）2000円まで
「ずーっと探してます。（アドベンチャー大好き！）もうすぐ子供が産まれるので、産休中におもいきり遊びたいっ！！　どなたか譲って下さい」

宮地裕年（21）
〒464-0801　愛知県名古屋市千種区星ヶ丘2-69
「スーパーカセットビジョン」15000円
ソフト付きなら2万円。箱・説付き、美品で。
「今一番欲しいハードです。どうしても欲しいので、ぜひ僕に売って下さい。どうかよろしくお願いします。また、売っている場所をご存知の方がいましたら連絡下さい」

でも情熱重視なのだがなぁ。この場合の情熱というのは、1枚のハガキにかける情熱という意味だぞ。あ、だからといって、「1枚にかけてみました」なんて言って、お金をかけて速達で送ったりしても、審査には影響しないからな。

編：そうですねぇ、暗闇商会に限らず、本誌の掲載分って全部内容次第ですから。皆さんルールを守って応募や取り引きをして下さいね。そうじゃないと、主様がこのまま流浪の旅に出てしまうかもしれません。それでは、宛先はこちらです。

「出張！暗闇商会」へのお便りは…

あなたが買いたいゲームソフト等の、タイトル（ハード名）、希望価格と、あなたの住所、氏名、電話番号、年齢、希望する連絡方法、買いたい情熱を添えて、下記の宛先までお送りください。一度の応募では3本程度に押さえてくださいますようお願いいたします。また、グッズ類は、わかる範囲で結構ですので、なるべく詳しく書いてください。

〒104－0043
東京都中央区湊2－4－1
(株)キルタイムコミュニケーション
「ユーズド・ゲームズ」
「出張！暗闇商会」係まで

＜鋼の掟・最小版＞

その壱：「売り買い」の情報をユーゲー編集部に問い合わせてはならぬ！
その弐：掲載された読者の元に、いたずらなどは無用！
その参：投稿はハガキのみ！
その四：必要事項を書き漏らすな！
その五：連絡方法の指定を守れ！
その六：編集部を騙るやつらに注意しろ！

特別企画 時代を逆走するはずじゃなかったのか？

ユーズド・ゲームズ32

USED GAMES 32

1998 SUMMER

VOL.0



禁断のPS&SSスペシャル

ずっと気になっている「あのソフト」がキミにもあるはずだ！

勇気を出して買ってみよう

32ビット機もイ・ク・ゼ～

美食倶楽部　バカゲー専科

マイナーソフト発掘

埋もれた名作を掘り起こせ！

ずっと気になっている「あのソフト」がキミにもあるはずだ！

勇気を出して買ってみよう



「買ってヨ…」。

そう囁きかける名も知らぬゲームソフトたち。

PS&SSにだって得体の知れないゲームはたくさん存在する。話題にはなったものの、買うまでに至らなかったゲーム。ゲーム誌の評価を見て買うのをためらってしまったゲーム。なかには雑誌にもほとんど取り上げられることなくひっそりと発売され、日の目を見ることもないまま、いつの間にか消えて行くといった悲しい運命を辿るゲームもあるだろう。

そこでユーザーは思った。そんなソフトの中にもきっと素晴らしいゲームがあるはずだ！　そうだ、少しでも気になったら思い切って買ってみるべきだ…と。

さあ、キミも勇気を出して買ってみよう！

PS

がんばれ森川君2号

発売日：97・5・23
ジャンル：その他
メーカー：SCE

ブサイクなペットほどカワイイものです

「ＰＩＴ」と呼ばれる人工知能（ＡＩ）を搭載したバーチャルペットロボットを育成する、ＡＩ育成ゲーム。

プレイヤーは様々な障害に対して変な行動をとるＰＩＴに対して、キチンと正しい指示を与えてあげるのだ。プレイして初めのうちは、ＰＩＴの行動に対していちいち正しい行動を選択していかないといけないので結構めんどうだが、ＰＩＴが成長してくると、だんだん放って置いても自分で判断して行動するようになってくるため、わかってはいても「よしよし」と、教えたとおりにやっているＰＩＴに対して満足している自分がいる。またそうなると、初めはブサイク極まりないと思っていたＰＩＴも、ＣＤを勝手にかけ替えたり、糞のにおいをかいで気絶してしまうしぐさなんかが、ちょっぴり愛らしく見えてしまう。

ＰＩＴは成長するにつれ、言葉のようなものも覚えていくし、道に落ちているアイテムを家に持ち帰ってコレクションできたり、衣装をチェンジしてみたりと、ゲームクリア目的以外のことでいろいろやることがあるので楽しめる。逆に言えばそれだけのゲームなので、ＰＩＴのしぐさが面白くないと単なる作業になってしまいかねないが、第一印象が悪くてもとりあえずやってみるだけの魅力はあると思うぞ。


いちいちこちらを見るしぐさがカワイイ

PS

AIR GRAVE

発売日：96・11・29
ジャンル：ＳＴＧ
メーカー：サントス

パッと見の印象はかなり良くできてるけど

対空、対地ショットを使い分け、更に溜め撃ちにより地上物をロックオンすることができるという今時のシューティングゲームらしい要素を数多く盛り込み、さらにビジュアルシーンも充実！ という盛りだくさんな内容の横画面縦スクロールのシューティングゲーム。

シューティング画面は、通常2Dの敵キャラによって構成されているのだが、ひとたびボス戦に突入すると、ここだけポリゴンで「レイフォース」や「蒼穹紅蓮隊」ばりの、メカメカしいボスが登場してプレイヤーを驚かせる。また点数システムも、対地兵器で地上の敵キャラをまとめてロックオンして破壊すると点数が高くなったり、爆風で“連鎖”をしたりと、随所にこだわりを見せる。でも、そこまで頑張っていながら、実際にプレイするとイマイチ盛り上がらないのは、やはり演出の不備が原因だろう。ポリゴンのボスはカッコイイけど登場時に画面が暗転しちゃうし、せっかく地上物を一掃しても、点数表示がないのでなんか物足りない。ビジュアルデモだって、確かに舞台設定やメカのデザインが凝ってるけど、肝心のキャラごとのストーリーはシューティングの面クリアデモの域を出ていない。目指したところがとても良く分かってしまうだけに、プレイしていて辛くなるよなぁ。



画面背景が暗転して物々しく登場するボス。スペックらしき文字も表示されている。

PS

熱砂の惑星（ほし）

発売日：97・9・11
ジャンル：ADV
メーカー：伊藤忠商事

3Dポリゴンバトルは、かなり笑える

壮大な砂漠の惑星にて、限られたわずかな水を求めてエイリアンとの死闘が繰り広げられる、3Dポリゴンアドベンチャーゲーム。

しかし！ ただの3Dアドベンチャーと思っては×。このゲームは、何と敵との戦闘が今時の3D格闘ゲーム（風）になっているのである！ この時点でかなりの無理があるように思えるのだが、その勇気は賞賛に値する。このバトルが、実にコンボ技、ネリチャギ、サマーなど必殺技はもちろんのこと、浮かせ技からの空中コンボまで一応可能なので、ADVながらにして3D格闘ゲームの雰囲気が楽しめる。操作感も悪くはなく、ヤリ込むとそれなりに味が出てくるのだが、本格的な3D格闘ゲームと比較してしまうとどうしても見劣りする点は否めない。なので楽しむべきポイントとしては、敵キャラたちの無表情ぶりや、どっかで見た技の数々、KOしたときのおバカなリプレイ！ これに尽きるといってもいい。では本題のADV部分は？ というと、実を言うとこちらもオソマツ。格闘部分に力を入れすぎたのか、CD2枚組ながら、エンディングまで約5～6時間くらい。どっちつかずの消化不良な感じ。

ADVと格闘という、いわば両極にある二つを一つにしたこのゲーム、お値段分じっくり遊びたい人にはオススメできないなぁ。



このフィニッシュを見よ！ 力抜けるよホントに。

PS

ありすインサイバーランド

発売日：96・12・20
ジャンル：その他
メーカー：SCE

チバレイは今、何してるんだろ～か？

発売当初は、あの千葉麗子が制作に関わっているということで大々的に催された制作発表会や、発売日にはテレビの深夜枠にてオリジナルアニメーションが放映されるなど、話題性はバツグンだった『ギャルベンチャー』ゲーム。

ゲームがまた豪華で、キャラクターはパソゲーの「ぷりんせすでんじゃあ」や「マリアン」のあの人だし、声優さんも浅田葉子、宮村優子、荒木香恵、丹下桜などなど、チンケなOVAでは太刀打ちできないくらいの豪華さ。ゲームの内容は、若干操作するところはあるものの、基本的にデジコミ感覚で楽しめて、ミニゲームなどもあるアドベンチャー。戦闘もジャンケン方式の単純なバトルだけなので、盛りだくさんな内容だがお手軽。見て欲しいのはやはりビジュアルということだろう。凝った世界観も見どころで、サイバーランドと呼ばれるネットワーク空間にダイブイン（意識ごとネットワークにアクセス）したり、またそのためにコンピューターにパスを通してみたりと、多少ジョークも交えたような設定の数々が妙に世界にハマッていて面白い。ただ気になったのは、主役の三人が「ありす」「麗奈」「樹莉」となぜかみんなホステスさんみたいな名前なところかな（笑）。今安く買えば、かなりのおトク感を味わえると思うぞ。



ポリゴンによる戦闘画面。でも中身はジャンケンだったりする。

PS・SS

アーサーとアスタロトの謎魔界村

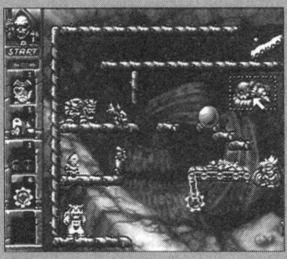
発売日：96・8・30
ジャンル：パズル
メーカー：カプコン

パズル初心者は手を出さないほうが無難

　アクションゲームの名作「魔界村」のキャラクターを使ったゲーム。アーサー、アスタロト、レッドアーリマー、シールダー、ベルゼバブなど、シリーズおなじみのキャラが登場。しかし、ゲーム内容はぜんぜん魔界村とは関係なく、めちゃめちゃ硬派なパズルゲームである。

　あらかじめ画面内に配置されているキャラクターたちに、目的の行動をとらせる（各面でいろんな条件がある）のが目的だ。71種類あるというアイテムを駆使しないと、クリアは難しい。「ぐっすんおよよ」とか「レミングス」とかをやっているのと気分的には一緒だが、なんせアイテム数が異常に多いのと、その組み合わせによるアクションをいちいち覚えていかなくてはならないので、気軽にプレイするにはちょっとヘビーな感じだ。パズルゲームをよほどやり慣れていないと途中で挫折してしまうだろう。

　実はこのパズル、「インクレディブルトゥーンズ」というパソコン用ゲームのベースをベースにしている。パソコンをお持ちの読者なら、この覚えにくい名前を聞いたことがある人もいるだろう。また、デモに関して言えば、最近のゲームにしてはちょっとショボい。昔っぽさは感じられるが…。BGMのアレンジを聞くためだけに買うのも…ねえ。



難易度はとにかく高いので腕に自信のある人なら。

SS

心霊呪殺師　太郎丸

発売日：97・1・17
ジャンル：ACT
メーカー：タイムワーナーインタラクティブ

メガドラ黄金期のアクションゲームテイスト

　江戸、忍者、魔物、心霊、呪殺などの純和風な雰囲気と、「呪殺師」という独特の主人公キャラがなす多彩なアクションが売りのスクロールアクションゲーム。

　プレイする前は、「忍」や「最後の忍道」のようなクラシックな忍者アクションゲームを予想していたが、その期待は良い意味で裏切られた感じ。実際にプレイしてみると、「忍」というよりは「スーパー忍」で、「最後の忍道」というより「魂斗羅スピリッツ」のような、かなりなんでもアリなノリの痛快アクション。難易度もそれなりで、ノーマルモードでもサクサク進んでいけるので、展開はスピーディ。主人公の武器『呪殺』も、初めは戸惑うが慣れると違和感なく楽しめる。呪殺のほかにも、防御やぶらさがり、スライディング、ダッシュ、空中ダッシュなどさまざまなアクションができる。また、ゲーム後半になると敵の攻撃がこれまた何でもアリになってくる。基本は魔物（妖怪）なのだが、妙なからくり兵器らしきものから3方向レーザーが飛んできたり、触手系の敵が登場したりと、オープニングの純和風はどこへ行ったんだ！　と叫びたくなる（笑）。

　メガドラ黄金時代のアクションゲームをにおわせる、多彩で爽快なアクションが楽しめる秀作。買いでしょう。



後半は触手、レーザーと魂斗羅系。も〜なんでもアリだ。

mr. BONES

SS

発売日：97・6・27
ジャンル：ACT
メーカー：セガ

ボーンズの小粋なアメリカンジョークに腰くだけ…

不老不死の魔術者「ダ・ゴーリアン」は、死者たちをよみがえらせて世界征服を目論んでいた。しかし、よみがえるガイコツ軍団の中に、一人青い目をした正義のガイコツがいた！　彼こそがミスター・ボーンズである。この主人公であるボーンズ君、なかなかノリのいいヤツで、何かにつけてアメリカンジョークを飛ばしまくる明るいガイコツだ。

ゲーム内容は、プレイヤーキャラがガイコツという異色のアクションゲームとなっていて、ボーンズ君は敵から攻撃されると、どんどん体のパーツが取れていってしまい、最後の最後には頭と背骨だけになってしまってピョンピョン飛び跳ねることしかできなくなってしまう。こうなると、もう待つのは死だけ（もう死んでるけど）。アクション的にはヒントが少なく難易度も高いので、初めは腹が立つけど、ギターソロで悪者ガイコツたちを魅了するというイカしたボーナス面（？）などはプレイしていて気持ちがいいし、体がバラバラになって何もできなくなってしまうというセンスもなかなか悪くない。

デモは英語で字幕スーパー、BGMはアメリカン、そしてなんといってもゲームそのものから漂う一風変わった雰囲気。演出に力入ってるので、そんなボーンズ君に魅力を感じたなら買ってOKだ。



ガイコツなのに表情豊かなボーンズ君が魅力的だ。

おまかせ！退魔業（セイバーズ）

SS

発売日：96・2・23
ジャンル：ADV
メーカー：セガ

ターゲットがピンポイント過ぎる気がするけど…

お店で気になってしまうのだが、どうしても自分で購入する気になれなかったソフトの一つが「おまかせ！退魔業」だ。ゲームのノリは、そのまんま「○ュシュトリアン」。狙いすぎていて、それについていけないとオープニングから置いてきぼり状態になってしまうことは必至だ。

で、内容はというと妖怪退治を目的としたアドベンチャーゲーム。退魔業の三人と行動を共にする、宝石に姿を変えられてしまった男の子が主人公。退魔業たちと共に妖怪退治を続けながら、好感度を上げると起こるイベントなんかもあり、恋愛要素もプラスされている。とにかくノリが、ゲームというよりもオリジナルのコメディドラマ（やや低年齢向け）を見ているような感覚。

見どころといえば、なぜか友情出演している桂正和と、特別出演の鈴木清順か？　おまけにマニュアルには、退魔業の3人の説明に、アイドルグループ「FEEL」としての3人のプロフィールまでが掲載されており、なんか得した気分だ。

このノリについていけない人（ついていけない人のほうが多いと思う…）にはつらいと思うが、中古価格（1000円以下で入手可能）なら十分納得の出来。私的には大歓迎だけど…やっぱり人を選ぶゲームって気がするなぁ。

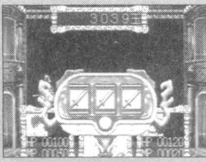


このノリ。よく○映からクレームが来なかったものだ。

まだまだあった！ こんなゲームたち

PS パチパチサーガ

発売日：96.4.26
ジャンル：RPG
メーカー：ティー・イー・エヌ研究所

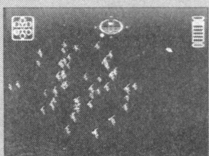


敵とのバトルはもちろんスロット。ほとんど運まかせ。

パチンコゲームとRPGが無理矢理ドッキング！ 唆して買わせた友人に絶縁されそうになった。あくまで個人で楽しもう。

PS アクアノートの休日

発売日：95.6.30
ジャンル：SLG
メーカー：アートディンク



普段、ゲームをしないという人の方が楽しめるかも…

目的を持たずに、自由に海底を散策していくゲーム。安らぎを感じたい人向けだが、逆にイライラする場合もあるので気長な人に。

PS ツインゴッデス

発売日：94.12.22
ジャンル：ACT
メーカー：ポリグラム

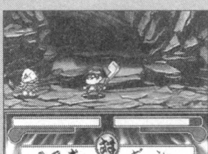


目を覆わんばかりの強力なオープニングムービー。

実写映像と2Dキャラが闘う姿は香港映画を彷彿させ、キワモノといって差し支えない1本。ナレーションは何と飯島直子。

SS 冒険活劇モノモノ

発売日：97.7.24
ジャンル：RPG
メーカー：翔泳社



200種類ものアイテムを集めながらモノモノ様を目指す。

戦闘がアクションになっているというダンジョンRPGで、アイテムによって様々なアクションが楽しめる。地味ながら長く遊べそう。

PS 水木しげるの妖怪武闘伝

発売日：97.4.25
ジャンル：ACT
メーカー：KSS



ポリゴンによる妙なリアルさが不気味。

3D格闘にあるまじき技とポリゴン数の少なさは、かの「F-ST」にも匹敵する！ これじゃ子供は別の意味で泣き出しそうである。

SS 大江戸ルネッサンス

発売日：97.12.18
ジャンル：SLG
メーカー：パックインソフト



主人公が田沼意次という設定…渋すぎる。

田沼意次となり幕府の再建を担うという渋いシミュレーションゲーム。やることが多すぎて、何をしたら良いのか分かりにくいかも。

SS モンスタースライダー

発売日：97.3.28
ジャンル：パズル
メーカー：ダットジャパン



普通の落ちゲーとは勝手が違うので慣れが必要。

ナナメになってるフィールドをスライドさせて連鎖するといった奇抜なアイデアが売りの落ちもの。お約束の漫才デモもある。

美食倶楽部

バカゲー専科

1 ランニング・ハイ

コギャルが走る、赤ちゃんも走る！

格闘レースという硬派なスポーツ「ランニング・ハイ」。しかし隠しキャラは何とコギャルに赤ちゃん!? そして歌うはm.c.A・Tだ！



機種：PS
ジャンル：スポーツ・レース
メーカー：レックスエンタテインメント
発売日：'97年4月25日

洋ゲーテイストの近未来スポーツゲー

「ランニング・ハイ」は、人間の限界を超えるべく開発された「コンポーネント・マッスル」を装着し、限界を遥かに越えたスピードで行われる、危険な格闘スポーツレースである。

このゲームのコンテンツプロデュースとして、キャラクターその他の設定を担うのが、アメコミっぽい漫画を得意とする、板橋しゅうほう氏。そのデザインはかなり「濃い！」の一言。どのキャラも、いかにも…といった感じの彫りの深い顔立ちをしていて、ハッキリ言って怖い。

メガドラのレッスルボールやスピードボールといった、洋ゲー＋近未来スポーツの、一種独特の雰囲気を感じさせてくれるぞ。

m.c.A・TのBGMで、さらにハイテンション

基本的にレースゲームなので、アクセル、ブレーキ、ダッシュというボタン操作に加え、格闘用の「攻撃＆ジャンプ」ボタンというものが存在し、接近したライバル



隠しキャラのコギャル。ブランドもの（？）のバッグで殴りまくる

キャラを殴ることができるのだ。殴られたヤツらは「アウッ！」とかいって後退していくので、スカッとして爽快だ。でも、せっかく1位で走っていても、後ろから迫ってくるライバルたちに背後から殴られたり、ジャンプで跳び越えられて「ハァーッハッハ！」などと笑われたりもするので、そんなときはかなりムッとくる。

レースというよりも「殴るための追いかけっこ」といった感じで、純粋にタイムを競ったりするレースゲームとは根本的に違う。かな



これが噂の赤ちゃん。立ってます…顔が怖すぎる〜!!

り大味なゲームだ。

　ＢＧＭは最初、ランダムの設定にしてあったので、始めは普通のＢＧＭが流れていたのだが、あるとき突然、静かなイントロから、「ランニングハ〜〜イ」と軽快な歌声が響いてくる。

「こ、これはもしやｍ.ｃ.Ａ・Ｔ？」

　マニュアルを確認すると、そう、歌っているのは紛れもないｍ.ｃ.Ａ・Ｔその人であった。意外な場所での出会いにちょっとビックリだが、なぜｍ.ｃ.Ａ・Ｔ？　などと考えてはいけない。ｍ.ｃ.Ａ・Ｔのボーカルをバックに時速２００ｋｍで走り、殴り合うランナーたち。そんなイカすシチュエーションを素直に楽しもうじゃないか！

必見！ 驚愕の隠しキャラ登場

　全コースで１位を取ると、リッジレーサーよろしく、リバースコースが登場して、そこでまた１位を取ると、いよいよお待ちかねの隠しキャラの登場だ。隠しキャラはどれも個性的なデザインで、もちろん「グリップは最悪だがトップスピードは段違い」といったようなパラメータによる差別化がなされている。そして、この隠しキャラたちの最後の最後に満を持して登場するのが、このゲームのバカゲーたる最大の理由「コギャル」と「赤ちゃん」の二人。

　それまでの硬派（？）な雰囲気は一瞬にしてブチ壊し！　ランナーに混じって、一人コギャルが疾走する姿を、キミもその目で確認して欲しい。更に、ラストの隠しキャラ、赤ちゃんを選択すると、何と赤ちゃんのときに限り、ライバルキャラたちまでもが全員赤ちゃんになっているのだ！　赤ちゃんが時速２５０ｋｍでハイハイしながら、カーブでドリフトする。ダッシュ時には立ち歩きまでする。もちろん、ライバル赤ちゃんに蹴りをくらわせることも忘れない。

　しかし、こんなオイシイところをわざわざ最後に隠しておくなんて、なんと奥ゆかしいのだろう…。結局、この二人の登場によって、今まで「カッコイイ、イカしたゲーム」だったのが、一瞬にして「バカゲー」へと早変わりしてしまった。

　パッケージや普通にゲームをしただけではわかりにくいが、見逃してほしくない傑作バカゲーだ。

裏技

タイトル画面でモードを選ぶときに、下、下、上、上、左、右、左、右、とコマンドを入力すれば隠しキャラが全員登場。苦労しなくてもすぐに噂の赤ちゃんモードを体験できる！　これを見ないと損をするぞ。

項目	評価	コメント
企画	上	近未来スポーツという設定はイカします。
グラフィック	上	ゲーム画面ではキャラがやや小さいのが残念。
必要忍耐力	並	大味なゲームなので初心者でもOK。
ゲーム性	並	レースゲームにはなっていないが、アクションとしてなら○。
総合バカゲー度	上	普通に見ても結構遊べる出来。これに隠れキャラのポイントを上乗せして上です。
バカゲー道	バカゲー道 二段	始めの硬派な印象だけでも十分に評価できるけど、やはりキモは隠しキャラ。これだけのために買え！

美食倶楽部
バカゲー専科
② 黄昏のオード

聴覚を狂わすバカゲーメロディー!!

プレステの恥はかきすて？
指揮者が狂えば全てが狂う、自称「交響楽的（シンフォニック）RPG」の世界をたっぷりと堪能！

華やかな年末商戦…夢が悪夢に変わるとき

〈ある純朴なユーザーの告白〉

96年の年末商戦ラインナップにひっそりと混じっていた『黄昏のオード』。私は、雑誌に載った4分の1ページの紹介記事を見た瞬間から、異常なまでに高まる期待を感じました。何と言っても目玉は「歌魔法システム」。自分で歌詞を入力して歌による魔法が作れて、しかもそれを実際に歌ってくれる!?　なんて素晴らしいんでしょう！　そうして発売日が近づいてくるたびに、もうワクワクドリームなのでした。

「ちょっと…ヤバ目だと思うよ」

そんな周囲の助言さえも耳に入らず、各雑誌の評価も目に入らないほどの盲目ぶりでした。…いえ、冷静に考えれば私自身も不安に思ったために、わざと悪い噂を無視していたのかもしれません。

そして発売日。私は朝からショップに出かけ、『黄昏のオード』を定価で買ったのです。…OPを見て、これまで漠然と感じていた嫌な予感が急に現実味を帯びてきました。主人公の乗った船が難破するところから始まるムービーですが、まず海が液体に見えません。あれは固まりかけたゼリーです。ポリゴンの主人公に、弘司さんの原画のような繊細な美少年ぶりは微塵も感じられません。はっきり言って不気味です。そして中身のゲーム画面は、PCエンジンかSFC初期の見下ろし型RPGを想像していただければ、大して違いはないと思います。

しかし、このゲームの命はあくまで「歌魔法システム」！　その出来さえ良ければ、他の部分がど



コレが主人公。誰がどう見ても不気味だが、ゲーム中にポリゴン人形は出てこないので一安心。

機種：PS
ジャンル：RPG
メーカー：トンキンハウス
発売日：'96年12月27日

れほど犯罪的な作りでも許せないことはないでしょう。しかし、そんな私のはかない希望は、最初の歌魔法を手に入れた時点で、今度こそ完璧に打ち砕かれたのでした。

ジャイアン歌魔法リサイタル 助けてドラ○もん

『黄昏のオード』の歌魔法システムは、「プレイヤーが一文字ずつ歌詞を入力し、それを実際にキャラに歌わせる」ものでした。でも、ただ音をつなげたのでは、アクセントやイントネーションが再現できず、まるでジャイアンの歌のようなシロモノになるはずです。

不安は適中しました。このゲームで流れた「歌魔法」は、留守番電話の機械的な合成音メッセージをさらにひどくしたようなものだったのです。しかもその音声は、1文字に1音が対応しており、その長さの音にコブシが効いていたり、音程を上げたり下げたりしているのです。7文字合わせて聞くと、確信犯的に音痴を演じようと思ってもここまではできないという、素晴らしい歌になるのでした。サンプリングにより質が劣化した声は、とうてい美形の主人公の歌声には聞こえず、歌魔法というよりは暗黒系魔術の効果音といった方がふさわしいかもしれません。

実際の歌声をお聞かせできないのがつくづく残念ですが、例えばこんな感じです。「ミソレシソラド」と歌ってみて下さい。できるだけ合成音声っぽい平坦な声で、かつ一つ一つに無意味なコブシをきかせると、なお雰囲気が出ます。



初心者でもわかる、あからさまなまでのフラグたて。ま、わかりやすいと言えば言えるんだけど…。

そして歌詞がまた強烈です。自分で入力もできますが、初期設定を見れば変更する気力が失せるどころか、発作的に電源を切りたくなってしまうことでしょう。落石の魔法が「おおいわおちろ」、謎の歌に至っては「なぞなぞふしぎ」です。この歌詞と歌を聞いた後では、とても「フォルセティ」なんていう、カッコよさげな横文字を入れる気力は沸きません。

プレイヤーにまで精神的打撃を与えるぐらいですから、確かにモンスターぐらい倒せてしまうはずです。回復の歌もあるのが少し疑問なのですが、きっと痛みを感じる神経中枢を破壊されているのでしょう。恐ろしい話ですよね。

この歌魔法システムは『ルドラの秘法』のように、入力した文字によって効果が変わるというものではありません。おまけに変更がきかないので入力後にいくら後悔しても、最後までその歌詞で歌い続けなければならないのです。

とにかくこのゲーム、一人500円ぐらいを出し合って笑いのネタにするつもりならかまいませんが、私のように発売日に定価で買ってしまうとトラウマが残ります。しかも私は、五人の友人にもこのゲームを買わせてしまったのです。その夜、私の家では友人からの苦情の電話が鳴り響き、そのうちの一人とは以来ぷっつりと縁が切れました。このゲームのおかげで私は、5800円と周囲の信頼を失ってしまったのです。

項目	評価	コメント
企画	上	狙いそのものは悪くないのに…。
グラフィック	並	努力は感じられるが出来はイマイチ。
必要忍耐力	特上	ディスクをフリスビーがわりにでもしたほうがまだ楽しめる。
ゲーム性	並	戦闘システムはドラクエIIより古臭い。
総合バカゲー度	並	妙に常識を残している点が悔やまれます。もっと開き直って作っていれば立派なバカゲーになったのに…。大きなお世話かもしれませんが。

バカゲー道 バカゲー道 二段

「歌魔法システム」のインパクトだけでこの段位。素人がラッキーパンチで勝ち残ってしまったようなものなので、あまりオススメはできません。

GAME SOFT 発掘 1

峠のスペシャリストを目指せ！ 公道のレースゲームの快作

峠キング・ザ・スピリッツ

峠…そこは走り屋たちのメインステージ。マシンのパワーと己のテクニック、そして勇気が試され、一歩間違えれば死が待ちかまえているという究極のサーキット。そこで勝ち上がった者のみに与えられるのが峠キングの称号。「峠キング・ザ・スピリッツ」は、そんな峠を舞台とした公道レースゲームである。

●機種：SS
●発売日：95・11・10
●ジャンル：レース
●メーカー：アトラス

コアなファンが多い「峠」シリーズの第一弾

SSのレースゲームといえば「デイトナ～」「セガラリー～」といったアーケードで人気だったタイトルばかりがクローズアップされがちだが、その陰に隠れてカルト的な人気を誇っていたのがこの「峠キング・ザ・スピリッツ」である。それだけにマニアックで濃いファンが多く、後に「峠MAX」（PS）、「峠キング・ザ・スピリッツ2」（SS）と続編がリリースされいる事からも、その人気の程を伺い知ることができる。

ゲームモードは3種類ありメインは「KING BATTLE」。COMが操るライバルマシンとの1対1のタイマンレースで、六つのコースで争われる。一つのコースにつき6台のライバルマシンが登場するので、合計36台のライバルマシンを倒して峠キングを目指すというものである。

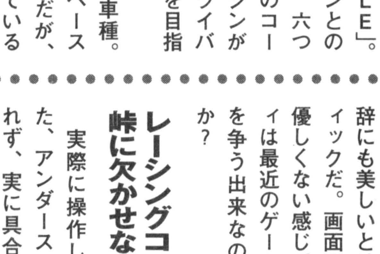
使用可能な車は全部で6車種。いずれも、明らかに実車をベースにしたと思われるデザインだが、例によって名前は伏せられている（TypeA～Fという名称で登場）。ナンセンスな気もするが、よくある事なので、まぁ良しとする。

やがて現れるレース画面。お世辞にも美しいとは言い難いグラフィックだ。画面のチラつきも目に優しくない感じで、そのクォリティは最近のゲームの中でも最下位を争う出来なのではないだろうか？

レーシングコントローラーは峠に欠かせないアイテム

実際に操作してみるとコレまた、アンダーステアでうまく曲がれず、実に具合がよろしくない。コントローラパッドの反応が遅いようだ。左右にハンドルを切るとじわじわと曲がっていく感じで、機敏な操作ができない。そのため、ブレーキングドリフトでテールが滑った瞬間などの微妙なコントロールを難しくさせている。

そこで、レーシングコントローラーを使ってみることにした。「デイトナ」以来、久々の登場で



ギリギリを攻めるならレーシングコントローラーは必須。峠のためにあるといっても過言ではないアイテムだ。

ある。余談だが、操作中にコントローラー自体が動いてしまうので、筆者の場合は両足で挟み込むように固定してプレイしている。しかしその様は、どう考えても「シンバルをたたくサルのおもちゃ」である。コイツでゲームをしているときの姿だけは、嫁さんに見られたくないと思う。

本題に戻るが、このレーシングコントローラーの登場で「峠」は一変してしまったのだ。なんと、パッドで曲がれなかったコーナーを問題なく曲がれるし、ドリフトのコントロールもやさしい。開発者はレーシングコントローラーを使っていたのではないだろうか？ そう思わずにいられないくらいフィットしている。確かに、ハンドルを左右にガンガン切らなくてはならないので、かなりのオーバーアクションになり、体力的にきついが、それが逆に車で峠を攻めているという気分を高めてくれている。ゲームをやり込むまでは意識していなかったが、実はこの「気分」にさせてくれるという部分がミソだったのである。つまり「峠」のコースを攻める場合は、かなりシビアなラインをキープして走らなければならないので、まったく気を抜けない。そんなときに、この「気分」は、高いテンションを持続させてくれるという効果を生むのだ。おかげでプレイ中はグラフィックのショボさや、ポリゴンの欠けもさほど気にならない。パッドで投げ出した人には、レーシングコントローラーで今一度プレイしてみてほしい（強く推奨）。

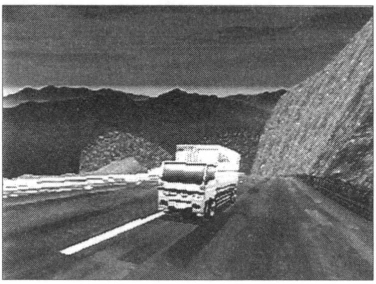
ポルシェ、トラック、山本リンダ

このゲーム、「KING　BATTLE」の全レースをクリアするとCOURSE1の森の茶屋の前に、ご褒美のポルシェによく似たTypeGが停めてある。この車、ちょっと強引だが体当たりするとゲットできる。ちなみにTypeGを入手すると、BGMが一曲増える。その曲は、なぜか山本リンダ…あの名曲である。本気なのか、ふざけているのか？ 山本リンダをバックにポルシェで峠を攻めようなんてヤツはそう居ないだろう。しかし、それに追い打ちをかけるような裏技があった。

トラック…もといTypeHが選べるという裏技である。走ってみると、ちゃんとトラック視点（ちょっと視点が高い）になっていた。ふざけているようだが、芸は細かい。峠を走り抜ける姿は、ちょっと急いでいる配達トラックといった趣である。しかし、大型車に峠はキツいようで、コーナーでなかなか曲がれないため、ポルシェと比べると実用性に乏しい。まあ、レーシングコントローラーを垂直にして、山本リンダをBGMに景色を眺めながらゆっくり走るってシチュエーションがピッタリではないだろうか？

ここだけ見ていると、かなりバカゲーの香りが漂う。確かに、一見硬派に見せておいて、笑わせるという点ではバカゲーなのかも知れない。しかし、これらは基本的にクリアしないと楽しめない、いわばオマケであり、ゲーム自体は荒削り（エンジン音、車の挙動などかなり怪しい）ながらきちんと作られていると思う。

公道レースゲームは数あれど、峠を攻めたいのならこの1本はオススメだ。さあ、一緒に「頭文字○」の世界を体感しよう。


見よ…これが峠を走るトラックの雄姿だ！　急げ、納品が待っている！

裏技

ポルシェの出し方： カーセレクトでTypeFに合わせてL+R+Yを押しながら十字キーの右を押す。
トラックの出し方： カーセレクトでTypeG（ポルシェ）に合わせてL+R+Yを押しながら十字キーの右を押す。

GAME SOFT 発掘 2

古き良き少年少女の物語を描く、新機軸ＲＰＧ

ネオリュード

三人の主人公をそれぞれの適性に合わせて入れ替え、プレイヤーが謎を解くというよりは、キャラに解かせていく、「お手伝い感覚」のＲＰＧ。システムも通常のＲＰＧらしからぬ試みがふんだんに入っている。キャラのリアクションや台詞などの細かい作りが光る、コンパクトにまとまった作品だ。

●機種：ＰＳ
●発売日：97・5・9
●ジャンル：ＲＰＧ
●メーカー：テクノハウス

「冒険者になるまで」の少年少女の冒険

ファンタジーＲＰＧといえば、登場人物はたいてい勇者や王子様や名だたる冒険者というのが相場。しかしそんな「常識」にそっぽを向き、とことん庶民派を貫いたゲームも中にはある。な〜んて言うと、本誌の読者ならまっさきに「マグナブラバン」を思い浮かべるのではないだろうか。

この「ネオリュード」も「マグナブラバン」同様、主人公である普通の少年少女にスポットを当てた物語である。しかも、なんと「冒険者になること」を目的としてしまったゲームなのだ。

主人公はティル、アリア、ルーフレインという三人の、いかにも子供らしい子供だ。冒険の間中、彼らのほのぼのとしたやりとりを聞いていると、本当に彼らが早く一人前の冒険者になれるように、手助けしてあげたくなってしまう。保護欲をそそるというか、親の気持ちになるというか…。そしてこれが、「ネオリュード」のゲームシステムともあいまって実にいい味を出し、知らず知らずにハマってしまうのだ。

ほのぼのと新システムの見事な共存

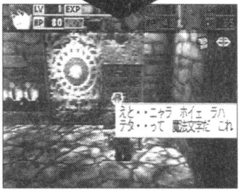
「ネオリュード」は一応ＲＰＧなのだが、システムは独創的でどちらかというとＡＤＶっぽいところがある。

まず移動は、画面上に出ている矢印を動かし、移動したい場所で動かして○ボタンを押す（クリックする）ことによって行う。パソコンを使ったことのある人ならわかると思うが、マウスを動かしてクリックするアレだ。このクリックは移動だけでなく、「扉を開ける」「宝箱を開ける」などのすべてに使う。部屋の中でアヤシイものには、「？」マークがつくので、そこに矢印を合わせてクリックすれば、キャラクターがかわいらしい仕草もたっぷりに調べてくれる。そして、細かく作ってるなぁと思うのが、一つの行動に対して全員に違うリアクションがついているところ。これが見たくて、必



戦闘はＡＩのオートバトル。でも、ちょっと強い敵のときは、ちゃんと指示を出してあげよう。

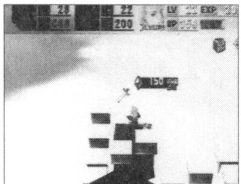
リアクション



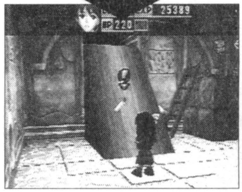
宝箱を開けるとか、壁を調べるとかいった動作の1つ1つに、ミョーに可愛い動作がついているのもこのソフトの特徴。特にティルのボケぶりが最高で、時には往年のドリフのようなギャグまで見せてくれる。前半、大きいクモのようなモンスターがいるところの謎解きにはいくつかの方法があるが、ここはぜひ、ティルで解決してみて欲しい(経験値が多いわけではないのだけれど)。

経験値システム

本作は経験値の入り方も面白い。3人それぞれで得意分野が違う、というのを活かして、その謎(罠)を解くのにもっとも適したキャラ、適した方法で行うと高い経験値が入るようになっている。力技はティル、器用さ・素早さなどはルーフレイン、頭脳系はアリアに任せるという。例えば、斜面を登る場面では、その場から挑戦するとルーフレインに高い経験値が入る。だが、後ろから助走をつけてティルに登らせた方がもっとたくさん入るし、その場合アリアでも少し入る、という具合だ。



役割分担



ネオリュードの3人の主人公には、職業的な役割分担がかなり細かく設定されており、状況によって入れ替えて使う。例えば、魔法文字で書かれた文章は、ルーフレインは読めず、ティルは読めるが意味は分からず、アリアなら理解できる。何かを飛び越えて行くところでは、ジャンプの飛距離が3人とも違うので、ルーフレイン以外では先に進むことができない…等々。これを駆使しないと、うまく先には進めないようになっているところがニクイ。

要もないのにキャラを切り替えては、つい全員の台詞を読んでしまうのだ。

　もう一つ、変わったところといえば経験値の入り方だ。普通の戦闘で経験値は入らず、よほど効率よく倒したときにだけ、「ボーナス経験値」がもらえる。基本的には、謎解きなどをしたときに経験値が入り、その行動がどの程度正解しているかによって、入る量が変わるというシステムなのだ。

　ほかにも、手に入るアイテムが30個と決まっているので、どうしても全部集めたくなってしまうとか、クリア後にもセーブができて、続けて迷宮の探索ができるとか(レベルによるマルチエンディングがある)、良くまとまった佳作だと思う。だが、ちょっと気になるところもある。

　まず、クリックでの移動と、戦闘がなかなか思い通りにいかないこと。普段はAIのオート戦闘なのだが、いざ行動を指示しようとすると意外とややこしいのだ。

　そして、このソフトに時間的ボリュームを期待してはいけない。キャラの反応も何もかも、三人分入っていると思えば納得できるが、ストーリーはまさに「これから!」というところで終わるし、迷宮の数も少ないし、非情に淡白なのだ。半年後に発売された「2」と同時購入で遊ぶと丁度いいのではないだろうか。そういう意味では形態が「アーク・ザ・ラッド」に似ている。もっとも、内容は「ネオリュード」の方がはるかに面白いし、続編を1年半も待たせてユーザーをイライラさせた、なんてこともない。

　正直に感想を言わせてもらえば、何でこんなに注目されなかったのかわからないのだ。見た目が地味で、触らないと面白さがわからないタイプなのがいけなかったか…。それだけに、この紹介ページでどれだけ「ネオリュード」の魅力を伝えられたか不安だが、店頭で見かけた折にはぜひとも手に取ってみてほしい。

タイトルだけじゃわからない、パッケージ見ても意味不明。
はたしてこれは何なのか？ 内容不明のゲームたち。

四の五の言わずに記事読んで、お財布持ってレジにGO!

勇気を出して買ってみよう

●がんばれ森川君2号 ●AIR GRAVE ●熱砂の惑星
●ありすインサイバーランド ●アーサーとアスタロトの謎魔界村
●心霊呪殺師 太郎丸 ●mr. BONES ●おまかせ！退魔業
●パチパチサーガ ●アクアノートの休日
●水木しげるの妖怪武闘伝 ●冒険活劇モノモノ
●モンスタースライダー ●大江戸ルネッサンス

新世代機バカゲー初登場!!

響けジャイアンの歌声！ 聴いた瞬間に卒倒＆爆笑確実
「黄昏のオード」
赤ん坊がm.c.A・TをBGMに、時速300kmで駆け抜ける!?
「ランニング・ハイ」

ソフトの山から埋蔵作品を発掘!!

漫才トリオが大活躍、ほのぼの庶民派ゲーム
「ネオリュード」
山本リンダの歌に乗り、夕日に向けてトラックで爆走!?
「峠 キング・ザ・スピリッツ」

厳選！ シミュレーションゲーム特集

魂を賭けた戦場へようこそ



プレイヤーがゲームを選ぶ以前に、
まずプレイヤーを選んでしまう
感のあるジャンル、
シミュレーションゲーム（ＳＬＧ）。
激しく拒否反応を示す人もいれば、
ベストセラー的ＳＬＧには、
熱狂的なファンがいることも確かだ。

敷居は高いが、それを越えれば
今まで経験したことのない
素晴らしい世界が
広がっている。
そんな時間と頭脳を
フル回転させる、
熱き戦場へようこそ!!

MISSION 1



アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—

機種：MD／定価：8700円／メーカー：セガ／発売日：91・6・17／編集部購入価格：5980円／入手難易度：困難

戦術SLGの完成形の一つがここにある！

戦術SLGの元祖「大戦略」に様々な改良を加え、第二次世界大戦のドイツ軍をモチーフにした本作。「戦争」をゲーム化することに対する制作者のこだわりが随所に見られる、まさに珠玉の一本だ！

リトライさせることが面白さの証明

「リセット回数はゲームの面白さに比例する」。これは筆者の意見だ。シミュレーションゲームにおけるリセットは、自らの戦略の失敗を認めることだ。そうはいっても、贔屓にしていたキャラクターが死んだり、単に攻撃が失敗しただけでもリセットしてしまうもの。これはゲームバランスが悪いからではなく、どんなことをしてもクリアしたい、又は最高のエンディングが見たいからだと言える。つまりゲームに魅力がないと、リセットすらしてもらえないのだ。ここで紹介する「アドバンスド大戦略」で、筆者のリセットした回数は軽く千回を超え、プレイ時間も100時間では利かない。本作がこのリセット回数に見合う出来なのか否かは、読後に判断してもらいたい。

勝つために手順を選ばないことが必勝法

「大戦略」はもともとパソコンで発売されたゲームで、様々な機種に移植されている。メガドライブでは「SUPER大戦略」として発売され、好評を博した。そして本作「アドバンスド大戦略」も同じ系統に属している。大きな違いは前者が現代戦なのに対し、本作は第二次世界大戦が舞台だということ。しかし入れ物や中身が変わっても基本は同じ、要するに「陣取り」である。本来なら最初に使用コマンドや基本ルールを紹介するべきだが、思い切って割愛したい。なにしろマニュアルでは50ページに渡って説明してあるのだ。そんなものをすべて紹介するスペースはないし、読者も退屈するだけだろう。そこで、簡単にスタンダードモードにおけるゲームの流れを紹介し、その中で適宜説明することで勘弁してほしい。

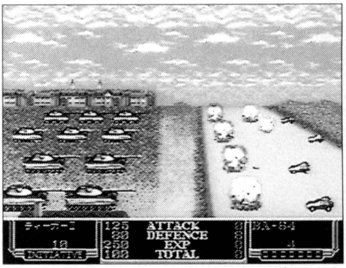


いわゆる「ヘックス」を使った画面構成。ＳＬＧファンには馴染みやすいはずだ。

　スタンダードモードではマップを選ぶと敵軍、自軍、同盟軍が史実に近い形で配置されている。大まかなゲームの進行は、攻撃可能なユニットで戦闘、移動してから攻撃、単に移動、兵器を生産という流れで展開する。

　攻撃可能なユニットがいる場合、まずは間接攻撃ユニットで攻

魂を賭けた戦場へようこそ



どれだけ敵を倒せるのか？　確率以下ならばリセットだ！

撃する。これは間接攻撃ユニットは攻撃しても敵から反撃されないからだ。しかし本作では間接攻撃ユニットの攻撃が外れることもある。すると、目標にしたユニットと隣接するヘックスに弾が落ちてしまうのだ。仮にそこに自軍のユニットがいようものなら、結果的に自軍に攻撃することになる。そんなときはすかさずリセットだ。これを卑怯などと考えてはいけない。戦争に卑怯もクソもないのだから。

次に行動するのは航空ユニット。これは地上ユニットを攻撃する場合、反撃を受ける可能性が少ないこと。また敵の航空機を相手にできるのは同じ航空機ぐらいだからだ。

航空機を早めに動かす、もう一つの理由は索敵のためだ。普通は、自軍や同盟軍の都市やユニットの周囲しか見えない状態にある。そこで、移動力の高い航空機を先に行かせて見える範囲を増やすのだ。策索モードは敵も味方も丸見え状態の初級モード、敵も味方も索敵を必要とする中級モード、味方は索敵が必要なのに敵からは丸見えの上級モードがある。各人の力量にあわせて切り替えてほしい。なお、お勧めは敵は丸見えで敵からは見られない、裏技で使用可能な下級モード。これを卑怯と言うようでは勝ち進むのは困難だ。航空機の後に満を持して地上ユニットが動き始める。地上ユニットは敵と肉弾戦を繰り広げることになるので、可能な限り敵を減らしてから動くべきで、地形効果も頭の隅に入れておくとよりベターだ。

最後に行動するのが最も脆弱な歩兵ユニット。しかし歩兵ユニットは、都市の占領などに欠かせないユニットだ。そこで、戦車などで敵を蹴散らしてから動かしたい。爆撃機で都市を破壊し工作車で修復する手もあるが、これでは進軍速度が鈍ってしまう。逆に、敵の補給を断つために先に都市などを破壊したときは、工作車の出番になる。

すべてのユニットを動かし終えたら、新規ユニットを生産しよう。すべてが終わったら自分のターンは終了し、敵の攻撃を待ちかまえる。敵のターンが終了したら、ユニットの補給を行い、あとは繰り返しになる。こうして自軍の勢力圏を拡大しつつ、ひたすら敵の首都を目指すのだ。なお、この順番はあくまでも基本であり、臨機応変に対応したい。

ちなみに、本作には天候とい

泣きたくなった「バトルブリテン」攻略

「バトルブリテン」と「シーライオン」。この二つのマップは、共に英国上陸作戦で、分岐によってどちらかに向かうことになる。しかし、「バトルブリテン」の方は、港がないという一点で極悪なまでの難易度になっている。港がないということは、艦船ユニットが使えないと言うこと。つまり揚陸艦で戦車や歩兵を上陸させられないのだ。よって航空ユニットのみで進軍しなければならない。所有ユニット数には限りがあるので、虎の子の戦車部隊を泣く泣く処分し断腸の思いで編成した一大航空機部隊。そんな彼らが、待ちかまえる敵に次々と落とされる様は涙なしには見られない。英国には味方の空港がないので、燃料切れを起こしたエースユニットが墜落するし、意表を突いた首都爆撃も失敗。高価な戦闘機部隊を囮にし、輸送機で島の突端に歩兵を送り込んで築いた小さな拠点。ここから版図を拡大し、何とか敵首都を陥落させた。しかし作戦開始時にいたエースユニットの大半は、この作戦でいなくなっていた。今思い出しても眩暈がするマップである。



目の前が海なのに港が…ない！　どうしてこんなマップがあるんでしょう(涙)。



うファクターもある。天候には晴れや曇りから嵐や大雪まである。簡単に説明すると、天候が悪化すると航空機の地上攻撃ができなくなる。また、雨が降り続くと平地が泥まみれで地上ユニットの移動力が低下するし、雪が降り続くと川や海が凍結し艦船ユニットは身動きできなくなる。もっとも、川が凍結すると橋でなくても渡河ができる利点もある。天候はいつでもオンオフが切り替えられるので、自分に有利なときはオンで、不利なときはオフにするといい。これができればキミも立派な卑怯者（？）だ。

進化するユニット

「アドバンスド大戦略」には三つのモードがある。一つはマップ上、史実通りにユニットが配置された状況で遊ぶスタンダードモード。もう一つは、通信で人間と対戦するモデムモード。そして最後は、本作の目玉であるキャンペーンモードだ。

キャンペーンモードでは、ドイツ軍として1939年のポーランド侵攻から始まる電撃作戦を行う。敵首都を占領したときの日付によって分岐が生まれ、大勝利を繰り返せば史実を塗り替える可能性もある。分岐は大雑把にいって2種類。ソ連に侵攻して吹雪に埋もれるか、アフリカに侵攻して熱砂に焼き尽くされるかだ。ちなみにお勧めは後者。重装甲の戦車部隊が砂に足を取られて蟻のようにしか進まなかったり、補給が間に合わず立ち往生する苦労を是非とも味わってほしい。分岐によっては、同じ戦場でも極端に難易度が変わることがある。詳しくはコラムを見て欲しい。

キャンペーンモードの特徴は、クリア時のユニットがそのまま次のマップで使えることだ。しかしそのままでは敵の新兵器に対抗できなくなる。そこで、本作にはユニットの進化という概念が導入されている。

ユニットを進化させるには二つの条件がある。一つは、新兵器が生産ラインに乗っていること。一定の時期になるとランダムで新兵器完成が知らされる。もう一つは、新兵器に進化するユニットの経験値がマックスになっていることだ。

本作では戦闘などでRPGのように経験値がもらえる。経験値はEランクからスタートしてマックスになるとエースになる。経験値は進化だけでなく、攻撃の命中や回避にも影響している。そのため、新兵器に進化するよりも旧兵器で経験値エースの方が強いこともある。もちろん、先々を考えれば進化する方が有利になる。

しかしこの進化が結構くせ者で、進化の袋小路というべき状況が起こることがある。ドイツの戦車といえば「ティーガー」や「パンター」だが、それらに進化しない系統があるのだ。新兵器ができたからといって、安易にその系統に進化させてしまうと、後に泣きながら大量の戦車を処分する羽目になる。ここでユニット名を挙げないのは、無論これからプレイする人にも筆者同様の悲しみを味わってほ

泣きたくなった敵ユニット

理想的な戦況の推移は、制空権を掌握してからの戦車隊の投入、そして歩兵隊での都市占領だ。しかし制空権を掌握するためには、航空機の燃料補給に空港を占領しなければならない。そんな空港を「こいつ」が3部隊も守備していると一気に進軍速度が鈍ってしまう。「こいつ」とはソビエトが誇る重戦車・ＪｓｍⅡだ。こいつはとにかく堅くて強い。ドイツ最高のティーガーⅡを上回る性能で、「アニマル・キラー」の異名に恥じない働きぶりだ。経験値マックスの173ミリカノン砲で間接攻撃をし、全ての砲弾が堅い装甲に跳ね返された時には真っ青になったものだ。



誰がなんと言おうとこいつが「キング・オブ・ユニット」です。

しいからである。

キャンペーンモードではただ敵首都を落とすだけでなく、ユニットの経験値を稼いで進化させながら進むのが大事だ。そのためにはユニットが全滅しないようにしなければならない。同じユニットを再生産しても、先述したように経験値がEランクでは弱すぎるのだ。ここにリセット回数が激増する遠因がある。補給による補充機数はランダムだ。多くの補充が欲しければ、1ユニットの補充ごとにセーブしてリセットを繰り返すことになる。不利な状況を打開するには、仕方ない行為なのだ(…まさに卑怯者の言い訳だなぁ)。

プレイの中で歴史を知る

本作の面白さは何かと聞かれれば、圧倒的な達成感だろう。キャンペーンモードでは敵の布陣が終わっている状況からスタートする。敵がすぐそこにいるのに、味方はこれから配置しなければならない。わずかに配置したユニットで敵の侵攻を阻止し、徐々に戦力を投入して戦況を一変させる。つまり圧倒的な戦略的不利をプレイヤーの戦術的技量で一発逆転する事になるのだ。

自軍の損傷を極力抑えることは、次の戦場で戦略的優位に立つことになる。味方部隊は新兵ではなく、百戦錬磨のエースパイロットが勢揃いすることになるからだ。しかしそんなエース部隊でも徐々に劣勢になり始める。戦況は一師団の勝利では変えられないのだ。これが本作のいいところだと思う。難易度が高いために異なった史実にするのは並大抵のことではない。そのため普通のプレイヤーではドイツ軍が戦線を縮小する様を見せつけられる。ソ連の広大で凍てついた大地、雲霞のように押し寄せる敵軍、そしてよそ者を排斥するかのような豪雪。これらはプレイヤーに絶望感を引き起こし、いかにドイツが無謀な戦いをしていたかを実感させる。仮に日本軍のキャンペーンがあったら、日本が戦争した愚かさに気づかされただろう。

後継作であるSS版の「ワールドアドバンスド大戦略」には日本軍のキャンペーンもある。しかし門戸を広げるために難易度を下げてしまった。しかも勝利条件が明確に示されて史実を変える分岐が分かりやすくなっている。こうして日本軍の愚かさではなく、日本軍の快進撃だけを体験することになる。その結果、ゲームの目的が一師団を率いて作戦を成功させることから、一師団の勝利で史実を変えることになってしまった。そのため、個人的には本作の方をプレイしてほしいと思う。



忘れてはいけない「事実」がこのゲームにはある。

ドイツの誇る重戦車部隊の大戦果や、華々しいエースパイロットの競演の影にあるユダヤ人の大量虐殺。戦場での英雄的な死どころか、人間として死ぬことさえ許されなかった人々。コフカ、ソビボール、そしてアウシュビッツ。彼らは虐殺されたのでなく、単に「処理」されたにすぎない。これが「史実」だ。

いかにゲームといっても史実を変更するようなことは許されないことではなかろうか。それは彼らの死を無にしてしまうのだから。しかし、歴史の授業で詳しく語られていない現状では、本作をプレイすることが戦争に関心を抱くきっかけになるかもしれない。これはマニュアルのデザイナーズノートに書かれた制作者の意図でもある。読者が本稿を読むことで、間接的に制作者の意図を伝えることになれば幸いである。

最後に、この悲劇が繰り返されないことを願って—。

MISSION 2



ネクタリス

PCエンジン初期の名作SLG！

月面を舞台に繰り広げられる硬派なSF戦術SLG。このゲームをSLGのベストに挙げる人も多いんじゃないかな？

機種：PC−E／定価：5800円／メーカー：ハドソン
発売日：89・2・9／編集部購入価格：1980円／入手難易度：普通

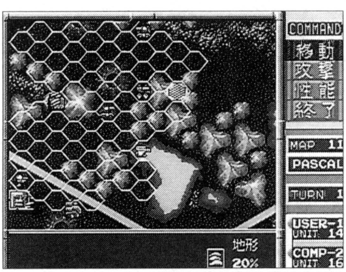
詰め将棋のような知的戦術SLG

「ネクタリス」はシンプルで洗練されたシステムを持つ優れた作品。だが、そのシステム自体が戦術SLGというジャンルの中では異色といえる。

まず最大の特徴は、ユニットの生産ができず、あらかじめマップ上に配置されたユニットのみで戦わなくてはならない点だ。そのためプレイヤーは一手、一手に熟考を要する。ユニットが限られている分、動かす順番の一つが顕著に戦況へ影響を及ぼすのだ。このプレイ感覚は、他のSLGとは明らかに違い、詰め将棋でも指している気分になる。とは言え、それがつまらないかと言うと、そんな事は全くない。ユニットが少ない分だけCPUの処理速度も早く、しかも思考が賢い。むしろ戦術性が豊かで、熱くなれるのだ。

ステージは16＋裏面16の32面。全てプレイヤー軍と、敵であるガイチ軍の2カ国戦で行われる。勝利条件は敵のせん滅か、収容所占領のいずれかとなる。

さて、本作が制作されていた88年頃は、業界においては時代を先行していたパソコンゲーム市場の流れがRPGからSLGに変わっていったのを受け、コンシューマーでもそろそろSLGブームが来るのでは？と言われていた時代である。この年、ファミコンではいち早く光栄が「信長の野望・全国版」を、そして業界のオピニオン、任天堂が「ファミコンウォーズ」を世におくり出していた。そんな中で87年後半にNECとの共同開発によりPCエンジンを投入したハドソンは、ハードメーカーとしての宿命を背負い、ひと通りのジャンルを揃えるべく、一社で躍起になってゲームを作っていた。



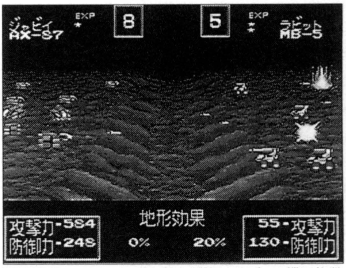
ユニットをクリックして移動範囲がHEX表示される演出は、本作が初めてだろう。

そして、「PCEでもSLGを」というユーザーの声に答え、満を持して登場した「ネクタリス」は、コンシューマーSLG史上、屈指の名作といっていいほどの、圧倒的な完成度を持っていたのだ。

シンプルで奥深い独自のシステム

本作でより深い戦術を必要と

魂を賭けた戦場へようこそ



戦闘画面。ユニットの攻撃力が高ければ、1機で複数の敵を破壊できる場合もある。

される独自の要素が、ZOCを使った「包囲・支援効果システム」である。「ZOC」とはゾーン・オブ・コントロールの略で、ユニットの周囲6ヘックスの事を指す。敵ユニットのZOCに入った場合は、移動可能歩数が残っていても、そのターンでは一旦その場で停止しなければならない。そして、ZOC内では1ターンに一歩ずつしか進むことができなくなる。要するに「なわばり」ともいえる、戦術SLG特有の約束事だ。他のSLGでは、主に敵の進軍を妨げる「壁」として用いられるこのZOCを、「ネクタリス」ではさらに昇華させ、戦術性を何倍にも高めることに成功している。貧弱なユニットも頭の使い方次第で価千金になるこのシステムは、単純ながらも奥深く、おもしろいのひと言に尽きる(詳細は別項参照)。

なお、登場ユニットは全23種類。どれも得手不得手のバランスが良く考えられていて、いわゆる「使えない」兵器が存在しない。ちなみに自軍、敵軍ともにほぼ同種の兵器を使うのだが、航空機などで一部異なるものもあり、敵工場を制圧してそれらが使えるようになった時は、もうワクワクものである。

心酔できるほどにカッコイイ!

よくSLGの広告や記事で、「簡単なシステムで初心者でも楽しめる」なんてのを売り文句にしてる作品が多いが、これは決して良いこととは言いきれない。このジャンルが好きな人にとって、複雑なシステムや概念というのは大いに歓迎される要素だからだ。だが、「ネクタリス」で行われたシステムの簡略化は、決して作品の規模縮小ではなく、計算された必然のものだろう。見事、である。

そして、とにかく「ネクタリス」は「カッコイイ」ゲームだ。

ダークでセピアっぽい色調のマップも、まるで黄金虫か蛍のような、小さくてメタリックなユニットもすべてがキマッている。プレイヤー自身も傍から見ると、きっとカッコイイに違いない…かも。

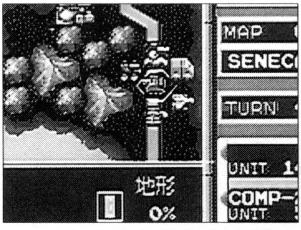
ネクタリスのキモ「支援・包囲効果」

戦術SLGにおいて戦闘結果を決定する要因は、ユニット同士の相性はもちろん、ユニットの基本性能やレベル、地形効果が主である。ゲームによってはこれに命中率や天候など独自の要素が加わるのだが、「ネクタリス」では、支援・包囲効果が大きく影響を及ぼす。

まず支援効果とは、簡単に言えば、近くにいる味方から恩恵を受けられるというもの。例えば隣接する敵に攻撃を行う際、その敵のZOC内、あるいは自ユニットのZOC内にほかにも味方ユニットがいた場合、そのユニットの攻撃力がある程度加算されるのだ。これは攻撃を受ける場合も同様で、やはり近くの味方ユニットの防御力が加算される。要するに「固まって動けばオトク。強いユニットと一緒ならなおオトク」ということである。

次に包囲効果。これは敵ユニットを味方のZOCで囲むことで、敵の攻撃・防御力を減らす効果のこと。最も有効なのは「挟み打ち」にすることで、たったの2ユニットで敵ZOCをすべて囲むことができ、しかも絶大な効果を得られる。

この2つの効果をうまく使えば、弱い輸送ユニットでも強力な武器となる。武力差が決定的に不利な状況でも、作戦次第でなんとかなってしまうのだ。このシステムこそ、「ネクタリス」の醍醐味だろう。



ここまで囲んでしまえば、どんなに強力な兵器でも裸同然の防御力となる。あとはタコ殴りにしよう。

攻略編 CONQUEST

これから遊ぶ人のための「ネクタリス」対CPU戦ポイント攻略

実は油断するとアッサリ負けてしまうことすらあるほど、「ネクタリス」のCPUはちょっとお利口さん。そこで初心者のために表ステージをポイント攻略だ。

身体で覚えろ！ 基本戦略

まずここでは攻略の基本中の基本となる、三つのセオリーを説明していこう。

【なるべく固まって動け！】

これは当然、支援効果を狙ってのこと。前半面はともかく、後半面では最初から自軍に貧弱なユニットしか与えられないため、バラバラに動くと瞬間で部隊を減らされてしまう。近くに一体でも味方ユニットがいれば、単体でいるよりも全滅の確率がグッと減る。

【歩兵を大事に！】

当たり前だが、歩兵がいなくなると工場も収容所も占領できない。よって、CPUもこちらの歩兵の動きには最も敏感に反応して真っ先に叩きにくる。もし激戦区に送り込む場合には、味方ユニットのZOCでグルっと囲んで死守するくらいの覚悟でいよう。ちなみに、激戦区から遠く離れたあたりでコッソリ歩兵を移動させると（ペリカンで運ぶのが有効）、時々簡単に収容所を占領できたりもする。この手で勝つと実に愉快なので、各マップで一度は試してみるのが良いだろう。

【ユニットは確実に潰せ！】

攻撃を仕掛けたら、弱いユニットでもなるべく集中砲火して早目に全滅させること。敵は各ユニットの残数が減ると回復のため工場へ戻ろうとするのだが、例えユニットの残数が1機であっても、工場に入ってしまえば1ターンでフル回復してしまう。回復後は経験値を得ている場合、初期段階より強力になり、後々余分に手間どることになる。しかも、それがハンターなんかだったら目も当てられない。弱いユニットでも、重要な局面で進路を妨害されるなど十分驚異となりえるので、逃がさずに一つ一つ確実に潰していくことがクリアへの近道となる。

以上を踏まえた上で実戦に挑もう。では、序盤と中盤の難関ステージ、それに最終面を攻略だ。

ムンクスを守れ!

ここでの目標はギガントが収納されている工場だ。最初にすべてのユニットを道路に沿って前進。もちろんムンクスはミュールに乗せてから移動させる。次のターンで進路を塞ぎに来た敵のラビットを、自軍ラビットとアルマジロの挟み撃ちで全滅させ、ムンクスを工場付近で降車させる。ムンクスはこのまま放っておくと次フェイズで真っ先にハンターの餌食になる。そこで、こちらのファルコとジャビイのZOCで囲い、攻撃を受けないようにしよう。うまくムンクスを守りきり、ギガント収納工場を占領できればもう勝ったも同然。5、6ターンほどで敵をせん滅できるだろう。



2ターン目はこの山脈で待機。強力なガイチ軍兵器が収納されている右上の中立工場を目指せ。

Map6 SENECA

魂を賭けた戦場へようこそ

Map 16 NECTOR

最後の消耗戦！

圧倒的に不利な状況で始まる最終面は、待ちの戦法以外に方法がない。とりあえず1ターン目で2機のラビットを使い、中央のモノケロスを攻撃。このラビットは倒されてしまうが、敵にモノケロスを有効利用されるよりはマシだ。その後はギガントを中心に、中央下の工場付近で待機。近づいてきた敵を一つ一つ減らしていき、ダメージを受けた自ユニットは全滅しないようマメに工場で回復させる。これを繰り返していれば、時間はかかるがまず負けないハズだ。また、できれば中央右の中立工場は速攻で占領したい。その際には右下自工場のファルコ2機とドレイバーを使う。ファルコを中立工場の上付近に待機させ、敵の進路にフタをしてしまうのだ。うまくいけば隙を突いてドレイバーで占領できる。しかし敵勢力が強いため、恐らくこの工場はそのうち取り返されてしまう。その前にハンターやモノケロスなど、強力なユニットはサッサと外へ出してしまおう。これらのユニットは「敵に渡さないこと」が重要。タコ殴りにされても気にしないように。

Map 11 PASCAL

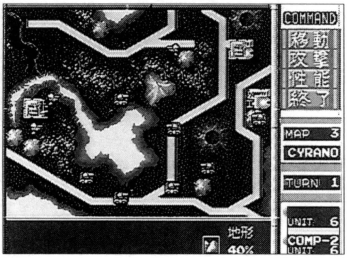
ペリカンが鍵！

ここではマップ右上の工場を最初に狙う。まず、初期配置されているムンクスをペリカンに乗せ、画面一番下を移動。この位置なら次フェイズでハンターの射程に届かない。自工場ユニットのファルコは積極的に敵ハンターやペリカン駆逐に使い、ムンクス&ペリカンは左上の工場占領に向かわせる。その他のユニットは適当な丘で待機し、近づいた敵を潰していくこと。2ターン目では、最初のペリカンを画面右下Y字路の近くにある山脈の中に待機させ、次フェイズでシーカーに攻撃されないよう、護衛用ファルコのZOCを使いシーカーの射程が届かないようにしよう。これが成功すれば、4ターン目で右上工場を占領できるハズ。 ここさえ取れれば右下の二つの中立工場はほっといても楽勝だ。



実はギガントは丘に上がっていれば殆ど無敵だったりする。あまり動かず、じっと我慢の子で攻めよう。

受け継がれる元祖「ネクタリス」



絶妙なバランスのマップ、ユニット構成…だからこそ、いつ遊んでも面白い！

ネクタリスは今回紹介したHuカード版以外に、94年にスーパーCD-ROM²で制作された正当な続編「ネオネクタリス」（入手困難！）と、そしてつい先日、完全新作としてプレイステーション版とゲームボーイ版が発売されている。いずれのバージョンにもこのHuカード版のマップは収録されているので、ぜひプレイしてみよう。また、システムはネクタリスをベースとしながら、ストーリー性も盛り込んだ「アースライト」がSFCで発売されている。デザインを全体的にポップなイメージで統一し、低年層ユーザーでも受け入れやすいよう配慮されている。この作品の続編「アースライト ルナ・ストライク」では、RPG風の新要素も加わっていて、本作とはまた違った雰囲気の作品になっている。さらに、「ネクタリスWindows95版」が（株）ベクター社のホームページでフリーソフトとして登録されているので、インターネット環境のある人は試してほしい。こちらはオリジナルより処理速度が速く、マップコンストラクションまでついてオススメだ。

本作は、ハドソンの開発者の間で「レジェンドマップ」などと呼称され、神格化されている。作り手自らが虜になる程の傑作だけに、今回の紹介でプレイ人口が増えることを切に願っている。

株式会社ベクター URL http://www.vector.co.jp/

MISSION 3



キング オブ キングス

幻想世界の住人を操り、王の中の王となれ!

ナムコが放ったファンタジー・ウォーシミュレーションの傑作。派手さはなくともセンスの良さに引き込まれ、ついつい熱くなってしまう作品だ。

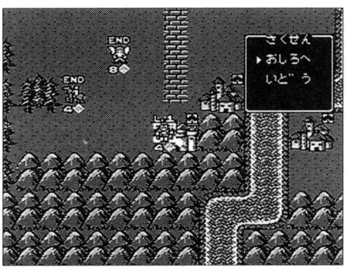
機種：FC／定価：5900円／メーカー：ナムコ／発売日：88・12・9
編集部購入価格：4980円／入手難易度：困難

ファンタジー世界で敷居を低く

「キング オブ キングス」は剣と魔法の世界を舞台とした戦術SLG。登場ユニットは近代兵器ではなく、RPGなどでおなじみの、幻想世界の住人たちだ。ここ数年人気のS・RPGは、個性的な各ユニット（キャラ）に対し、プレイヤーが深く感情移入できるところが楽しいのだが、本作でもその世界観から、ストーリー性はなくとも同様の楽しみを見いだすことができる。これまで戦術SLGを敬遠していた人は、ぜひ本作から初めてみてほしい。きっと好きになれるハズだ。

ゲームシステムはオーソドックスな戦術SLGと同様のターン方式。自軍の順番でユニットの生産、移動、攻撃などの行動をとり、一通り終わったら敵軍へ順番を回す。これを繰り返してゲームを進めていく。ただ、勝利条件だけは少々異色で、敵ユニットの全滅や首都の占領ではなく、敵国のキングを倒すことが目的となっている。

スタート時、キングは自分の城におり、そこでユニットの召喚（生産）ができる。ただし、召喚はターン毎に支給される予算内でしか行えないため、初期段階では弱いユニットしか使うことができない。まずはマップ上に点在する中立都市を占領して予算を増やし、いち早く高額で強力なユニットの召喚を目指すことが目的となる。また、マップ中には中立の城もあり、これはキング自らによってのみ占領できる。占領後はそこを拠点にできるので、スタート時の城よりも地の利が良い城をいち早く占領すれば、戦局を有利に運びやすくなる。しかし、キングの移動中はユニットの召喚ができないので、そこはかけひきとなる。



RPGのフィールドマップを思わせるプレイ画面。音源チップ搭載のサウンドも耳に心地よい。

クラスチェンジはなんとも嬉しい

本作に登場するユニットは、敵国と共通の全23種。その内訳は人間系、妖精系、ドラゴン系、アンデッド系の4カテゴリーに分類される。アンデッド系は人間系ユニットのモンク、ソーサラーの魔法でのみ召喚できる特殊ユニットだ。

魂を賭けた戦場へようこそ

そして、これらのユニットが戦闘で経験値を得てレベルアップしていくのが、本作最大の魅力だ。特にナイト、モンク、ソーサラーの3ユニットはクラスチェンジできることもあり、より育てがいがある。対CPU戦だとレベルの高いユニットを集中攻撃してくる傾向があるため、そこまで持っていくのは至難の業。それを乗り越えて最高クラスまで育ちきったユニットは、かわいいコトこの上なし。ユニットに対しS・RPG並に感情移入できながら、システム上、次のマップに持ち越せないのが残念でならない。



ハーピーにファイター。これまたRPGでお馴染みのキャラクターたちだ。

収録マップは一人用モード「ルシファーとの戦い」で遊べる4枚と、四人まで同時にプレイできる「マルチプレイモード」の9枚（1枚は隠し面）で、計13枚。マップの広さによって参加可能人数が異なり、2カ国戦から4カ国戦まである。マップの中には海外産RPG、「ウルティマ」のフィールドマップを模した「ロードブリティッシュ」や、荒廃した未来の東京をイメージした「トウキョウ2001」など、遊び心溢れるデザインのものもあり、楽しめる。遊び応えは十分だ。

欠点はあれども中毒性高し

本作の本当の面白さは、人と対戦した時にはじめて真価を発揮する。これは実に、実に盛り上がる。戦術SLGでこれ程までに多人数プレイが楽しい作品は、極めて珍しいのではないだろうか。

なお、一緒に遊ぶ友人がいないという人には、プレイヤー側の初期設定を限界まで不利にして遊ぶことをオススメしたい。1マップの攻略に10数時間かかるが、鉄壁の要塞にキリで穴をあけ続け、ようやく崩壊させたような気分を味わえる。これは、なんとも爽快だ（これをマゾプレイという。ファンの間ではかなりポピュラーな遊び方だ）。

ユニット間のバランスがお世辞にもいいとは言えなかったり、コンピューターがものすごく馬鹿だったりと、やや難点も見受けられる本作。だがそれでも中毒性が高いのは、グラフィックやサウンドなど、ナムコ作品特有のセンスの秀逸さに引き込まれるためだろう。

現在は大変入手困難な本作だが、近日プレイステーションで発売される「ナムコアンソロジー2」への収録が決まっている。リメイク版も併録されるそうなので、そちらでぜひプレイしてほしい。

CPUが利口になってるといいなぁ。

「キングオブキングス」ちょっぴり攻略な話

レベルアップに有効な手段としては、育てたいユニットを激戦区の自国都市上に待機させて戦闘をくり返すことが基本だが、隠しユニットであるコカトライスと戦闘する方法もある。コカトライスは自分で召喚できないが、マップ中の沼や砂漠に入るとランダムで出現し、こちらに奇襲をかけてくる。倒すと大量の経験値が得られ、ファイターなどの安いユニットなら一挙に3～4レベルは上げられる。これを経験値稼ぎに使わない手はない。但し、結構攻撃力があるので、返り討ちに遭わないよう注意が必要。

使えるユニットは航空ユニットのグリフォンとワイバーン。移動力が高くて逃げやすく、攻撃は当てやすく、受けにくくといいことづくめでメキメキ育つ。レベルが上がればドラゴンも怖くないので、後半は大量生産するのが効率的だ。

MISSION 4



緋王伝～魔物達との誓い

考えてる暇があるならマウスを動かせ！

斬新なシステムを満載したリアルタイム・シミュレーションRPG。カルトな人気を持つメーカー、ウルフチームが放つ、SFC後期の力作！

機種：SFC／定価：11800円／メーカー：日本テレネットウルフ・チーム
発売日：94・2・11／編集部購入価格：1480円／入手難易度：易しい

パソコンで人気を博した意欲作！

SFC版「緋王伝」は日本テレネットの1レーベル、「ウルフチーム」が制作したSLGで、パソコン版からの移植となる作品。パソコンでは続編として「緋王伝Ⅱ」、「緋王伝'Ⅱ」まで発売されており、人気の高さを伺わせる。

ウルフチームといえば、16ビット機全盛時代に数々の意欲作を制作したことで定評のあるメーカー。本作はもとより、今号の別コーナーで紹介している「斬」なども意欲作と呼べる一本だ。

ジャンルはリアルタイムSLG。これは通常のSLGにある「ターン」という概念が無く、敵味方ともに、常に動き続けられるシステム。素早い判断力と、ある程度の指さばきが必要になるという点で、プレイ中の感覚はアクションゲームに近い。このシステムを使ったSFCのソフトとしては「伝説のオウガバトル」が最も有名だろう。

リアルタイムは気が抜けない！

自国の城を隣国に攻め込まれ、近くの廃墟となった古城へ逃げ延びた主人公、リチャード王子は、城の最上階にある空中庭園で樹木の精霊に出会う。精霊は敵に立ち向かう術を持たぬリチャードの境遇を察し、城内に封印されている魔物を味方につける力を授ける。計らずも大きな力を手に入れたリチャードは、魔物と共に敵国との戦いへ赴く…というのが本作導入部のストーリーだ。主人公率いる魔物部隊に城内のマップを探索させ、敵との戦闘を繰り返し、そのマップのクリア条件（特定ポイントへの移動、敵の全滅など）を満たすことがゲームの目的となる。

本作の操作はすべてアイコンで行う。アイコンには、マップ上につけたポインターまで部隊を移動させる「行動」や、戦闘時の方針を決める「作戦」などがあり、指示した先からリアルタイムで実行される。

魔物部隊は1部隊一～四人までのパーティを任意に組ませることができ、道中、仲間を増や


もろパソコン寄りの思想で作られた、多彩なウインドウシステム。複数部隊の状況判断も瞬時にできる。

すことで最大6部隊まで作れる。複数の部隊に対し個別に指示を出し、一つのマップ内をそれぞれの別行動で探索させることができる。各部隊が敵に遭遇すると、指示しておいた作戦に応じ、オートで戦闘を開始。ここでプレイヤーは状況を見て、マメな作戦の変更や回復アイテムの使用を行い、各キャラを死なせないようにするサポートが必要だ。マップのあちこちで同時に戦闘が起こると、途端に忙しくなる。素早く画面を切り替えて、全部隊のピンチを救うのだ。

　そして行く先々には、複数部隊の連携が鍵となるトラップも用意されている。例えば通過すると槍が飛び出す通路があり、これは特定のスイッチを押し続けている間だけ解除できる。この場合は一方の部隊にスイッチを押させ、その間にもう一方の部隊を通過させる、という手順を踏まなければならない。後半では点在する六つのスイッチを同時に押さなければ開かない箱、なんて仕掛けまであり、こうなると6部隊全ての連携が必要。これらのトラップを突破するには、パズル的な思考が要求されるのだ。

乏しい戦術性はいた仕方なし？

　本作は斬新なシステムとプレイヤーを飽きさせないアイデアが多数盛り込まれた良作である。アイテムによる魔物のクラスチェンジは単純に楽しいし、さらに戦いの舞台が溶岩地帯やら氷雪地帯、はては宇宙空間にまで及んでしまう荒唐無稽なシナリオにはなんとも驚かされる。しかし、惜しまれる点もある。攻略する上での戦術性に乏しく、全体的に漫然としたプレイ感になってしまうことは否めないし、そして、自分で動かせない分だけ、キャラ対しての感情移入もしにくい。とはいえ、これらの欠点はリアルタイムSLGというジャンル全般にいえることなので、仕方ないのかもしれないが。

　余談だが、本作は以前本誌で「ニンテンドウパワー」の書き換え希望ソフトアンケートを行った際、読者からのリクエストランキングが上位だった作品でもある。あまり知られていない作品でありながら上位に入ったということは、それだけプレイした人に強烈な印象を残す作品なのだろう。

　聞くところによれば、本作の制作スタッフはこの後、ナムコの大作RPG「テイルズ オブ ファンタジア」を手掛けているそうだ。ナルホド。そう言われれば、確かにそれらしいテイストはあちこちに感じ取れるような…（やたら食べ物アイテムの種類が充実してる所とかね）。



主人公リチャードは死ぬと即、ゲームオーバーなので、並びは2番目にしておくとよい。

「緋王伝」お役立ち情報

編成とフォーメーションについて

本作では通常のRPGと同様、各部隊(パーティ)の編成や並び順はゲームを攻略する上で大切な要素となる。まず基本の組み合わせ&並び方としては、戦士系キャラを前面に2人、回復系呪文の使い手と攻撃魔法の使い手を後ろに各1人ずつ、というのが最もバランスが取れている(なんだか普通のRPGみたいだ)。もちろん各マップよって、そこに登場するボスに有効な攻撃呪文を持つキャラだけで編成するなど、より有効な編成は可能。だが、面倒な人はこの「バランス型編成」で終始通してしまって良いだろう。

次はフォーメーションについて。移動の際は効率を重視して一列縦隊。そして戦闘に入ったら即、正方形の陣形などに変えるのが有効だ。縦隊のままだと先頭が集中攻撃を受けるばかりか、閉まるドアで後列キャラが分断されるというド悲惨な目にあったりするので要注意。

裏技 【カラオケモード】タイトル画面で2コンのA、B、X、Y、L、Rを押しながら1コンのスタートを押すと、「燃えろ！アイボンバー」という曲のカラオケが流れる。

MISSION 5



タクティクスオウガ

他の追随を許さないヘルプ機能が満載!!

SLGの持つ醍醐味を十二分に味わえるゲーム「タクティクスオウガ」。一言じゃ語れないその魅力を、今回は偉大なるヘルプ機能に的を絞って語ろう！

機種：SFC／定価：11400円／メーカー：クエスト
発売日：95・10・6／編集部購入価格：3980円／入手難易度：普通

未プレイではゲーム人生損してる

「タクティクスオウガ（Tオウガ）」は、SLG色が強いSRPGなので、今回はSLGとして取り上げることにした。すでに傑作として名高いソフトだが、まず、念のためにその素晴らしい部分を列挙してみよう。マルチシナリオの練り込まれたストーリー、しびれる台詞で際立つキャラクター、自由度の高い理に適ったシステム。その魅力を存分に引き立てるグラフィックと音楽。どれを取っても超一流の仕事だ。だが、SLGである以上、他ジャンルに比べると最初から敷居は高くなる。それゆえにプレイヤーを選んでしまうのは仕方ないだろう。このソフトの推定売上本数が40万本程度だと言ったら、知名度とのギャップに驚く人も多いのではないだろうか。

確かにルールは複雑で、人間関係もストーリーも入り組み、戦闘システムだって口が裂けても簡単とは言えない。しかし制作者は、それらのマイナス要素をプレイヤーに乗り越えさせる努力を怠らなかった。筆者は、ユーザーの立場を良く考えたサポート機能こそが、「Tオウガ」最大にして最高のポイントだと思う。作品に対する情熱と愛情をひしひしと感じられる、素晴らしいゲームを見過ごすなんて、損をしてると思わない？

セレクトボタンは魔法のボタン

「そこまで言うならやってみるか」と思われたアナタ。それでもやっぱり、難しい戦闘システムには抵抗があると思ってないだろうか。このソフトに関して、その心配は御無用。

まず、ゲームを始める前に「チュートリアル」が手取り足取り教えてくる。これは、このゲームのルールを1ステップずつ解説し、練習させてくれる機能なのだ。いつでもできるので、プレイ中に疑問に思ったこともすぐに解決する。最初に全部覚えようとせず、ゲームをプレイしながら徐々に覚えれば、すんなり身につくと思う。また、ゲーム中にも完璧なまでのヘルプシステムがついている。セレクト



戦闘シーンでも暗くて真剣でキッツイ会話が満載。キャラの凝った演技も必見だよ。

魂を賭けた戦場へようこそ

ボタンを押すことで、その個所を詳しく説明してくれるのだ。地面に合わせればその地形の特徴を、アイテムでは能力や付加価値を説明してくれる。はっきり言って、経験者にセレクトボタンの使い方さえ聞いておけば、マニュアルがなくてもゲームを進めることができるのだ。

　さらに嬉しいのが、「ウォーレンレポート」の存在だ。学生さんでもなきゃ、毎日何時間もゲームをやれる人はそう多くない。そしてしばらく経つと話を忘れてしまい、途中で止めてしまったという経験はないだろうか。そんなアナタを救済するのがこのシステム。クリアしたイベントはいつでも再現してくれるし、キャラ紹介もストーリーの進行に沿って逐次更新されるという具合で、1年のブランクがあっても続きが始められることを保証しよう。

　これらヘルプ機能は、ゲーム本編には関係ない、なくても構わないものだ。オマケとして軽く扱われしまうのか、このレベルまで作り込んだものはないような気がする。それだけに、「Tオウガ」の存在は偉大なのだ。

職業選択の自由を満喫

　個人的な体験だが、ヘルプ以外の部分で、制作者の細かい気配りに感動した場面がある。

　「Tオウガ」のシナリオは、L、N、Cの三つに大きくわかれている。Cルートの中に、あるキャラとの一騎打ちイベントがあった。次のプレイでLルートを選んだ時、脳裏に暗い記憶が甦る。「まさかこのルートでも一騎打ちがあるんじゃ…」。

　なにしろ今回の主人公は、数少ない非戦闘系の職業に就いている。攻撃手段が素手で殴るだけじゃ、一騎打ちでの即死は確実。不安を抱えてそのマップに行くと、なんとNPCの助っ人が2人もいた。おかげで我が主人公は逃げまくり、NPCに敵を倒してもらって事無きを得た。



人物は顔グラフィックと共に説明が出る。時事にはシーン再現ボタンも。

ゲーム中のオンラインヘルプ。ここでは、キャラのシンボルについて説明している。

　似たような展開だったのに、どうしてLルートは一騎打ちじゃなかったんだろう？　Cルートで主人公が選べる職業は全部戦闘系だった。でも、Lルートには非戦闘系の職業もある。それらの職業を選んだプレイヤーも無事に切り抜けられるよう、一騎打ちにせずNPCを配したのではないか…。そう推測したとき、感動で思わずトリハダが立った。「主人公が補助魔法使い？　戦士が常識でしょ」とハネつけるのではなく、高い自由度を存分に使えるように配慮する。なんてユーザー思いなんだろう！　かなり類似したシステムの「FFT」でも一騎打ちがあったが、勝つためには職業などの条件が非常に厳しく、事前情報を持たないプレイヤーの多くが主人公の育て直しを要求されたようだ。この一騎打ちに理不尽な思いをさせられて以来、余計に「Tオウガ」での配慮が身に染みたのだった。…でも、ここまで賞賛しておいて、クエストさんに「偶然です」って言われたらどうしようか。

　このページ数で伝えられることは少なく、ゲーム本編の紹介がほとんどなかった。だが、ここまで制作者の愛と自信を感じられるゲームなら、内容も絶対にハズレないと思ってもらえないだろうか。読者の皆様、ヘソ踊りでも何でもしますからプレイして下さい。

MISSION 6



メガロマニア

黎明期に登場した洋モノの佳作

ターン制を廃したリアルタイムシミュレーションゲーム「メガロマニア」。シミュレーションに付き物のパラメータの管理などとは無縁のゲーム性が新鮮だった。

機種：MD／定価：8800円／メーカー：CSK総合研究所
発売日：93・4・23／編集部購入価格：980円／入手難易度：易しい

SLGの一ジャンル「神を演じる」ゲームとは？

かつてイギリスの天才、ピーター・モリニューが作り出した「ポピュラス」という名作があった。日本の多くの家庭用ゲーム機にも移植されたのでご存じの読者も多いことだろう。「ポピュラス」は、それまでターン制で進行する作品が主流であったシミュレーションというジャンルにリアルタイム制を大胆に盛り込んだだけでなく、神を演じるという壮大なスケールが人々を魅了した。日本ではなじみの薄い言葉だが、「God Sim」という言葉までも生み出し、パソコンゲーム界を中心に一つの流れを作った偉大な作品である。

ヒット作が登場すると、それに追随する作品が雨後の竹の子のごとく登場するのがゲーム業界の常である。今回紹介する「メガロマニア」もそんなGod Simの流れを汲む作品として多数登場した作品群の一本といえる。

惑星を支配し、神の座に君臨することができるか？

プレイヤーは四人の権力者のうちの一人となって、惑星の支配権をかけて戦う。この四人というのが、普通のシミュレーションであれば、どこかの国の軍事力を一手に握る総司令官であるとか戦国時代の大名であったりするわけだが、God Simである本作に登場する四人は、シリウス星域を統べる年齢235歳の若き指導者であるとか、年齢1701歳の惑星国家アンタレスの王女などといった設定になっており、ゲームの雰囲気を盛り上げている。プレイ上はなんの影響もないことだが、面倒でも実際にプレイに入る前に、マニュアルに記載されているこれらの設定を一読しておくことをお勧めする。プレイ中のノリが変わってくるというものである。

プレイヤーは自分の支配する種族を操り、惑星上の敵対種族をすべて絶滅させ、神の座に君臨するのが最終目的だ。惑星上には28の島々が存在し、3つの島を一組ずつ（エポックと呼ぶ）として順番にクリアしていく。



基本的に先手必勝のゲームなので、有利な土地で旗揚げしよう。

魂を賭けた戦場へようこそ

1エポックごとに一〇〇人が与えられ、この初期人員を上手にやりくりして自分の種族を発展させ、敵対種族に対抗するための軍事力を蓄えていくのである。具体的には、まず人員を増やすことから始める。城の中で何も仕事をしていない人々はどんどん増えていくので、ゲーム開始時にはある程度まで人員が増えるのを眺めていることになる。人員が確保できたら、兵器の開発にあたらせる。一人で兵器を開発させることも不可能ではないが、莫大な時間を要する。このゲームにおいては、何をするにも多人数で事にあたるほうが効率が良いので、最低でも10人単位で仕事を割り振るといいだろう。兵器開発が一段落したら資源を採掘させる。新素材の発掘によって新たな兵器を開発できるようになる場合もあるので、その時には新兵器開発を命じる。こうしたステップを何度も繰り返していき、軍事力が確保できたら、いよいよ兵員を編成し相手陣地へ殴り込みである。戦闘は、攻め込む先を指定してやるだけで細かな指示を与えることはできず、プレイヤーのすることは眺めていることだけ。したがって物量戦になりがちだが、お互いの文明度の差も戦況に大きく影響する。文明度は、それぞれの陣地の建造物を見れば大体の見当をつけることができるので戦闘前に確認しよう。

箱庭世界に広がる文明とその縮図

このゲームの面白いところは、人類の文明の進化をたどる形でゲームが展開していくところだ。初期のエポックでは石つぶてを投げ合って戦っている人類がやっとの思いでパチンコや投げ槍を発明していたのが、終盤のエポックともなると核兵器まで登場するのだ。また、マップによっては敵陣と自陣とが海で隔てられていることがあるのだが、こうした場合には航空機が必要になるといった展開も。この時、航空機が作れない場合は、いわゆる「ハマリ」状態で、なんとゲームオーバーである。余分なものは作るなということなのだが、資源の無駄遣いを戒めているあたりに制作者のメッセージ性を感じずにはいられない。核兵器の存在にしても、悪を隠すのではなく、あえてその力をモニター上に表現して見せているところが逆に評価に値するのではないだろうか。

もう一つの魅力として箱庭感覚がある。Ｇｏｄ Ｓｉｍの開祖である「ポピュラス」にしてもそうであったが、モニターの中に実際のミニチュア建築物などが存在しているかのような雰囲気が楽しい。これは緻密に描かれたグラフィックの力によるところが大きいのだが、日本産のゲームではなかなかお目にかかれないものである。「やはり欧米の肉を主食にしてる奴らはネチッこさが違うぜ」と思い知らされるひとときである。と、冗談はさておき、手を伸ばせば触ることができそうなくらいに存在感のあるグラフィックだからこそ、プレイヤーはモニターの向こうに世界を感じることができ、気持ち良く神を演じることができるのである。日本では、「無駄なところに凝っている」などといった言葉で片付けられてしまうことが多いのだが、こうしたキチンとした仕事ぶりはもっと評価されて然るべきだろう。面白さも水準以上の佳作でありながら低価格で売られているので、気が向いたら手にしてみてほしい。

プレイのポイント

●有利な土地を確保する

同一マップ内であっても、土地によって採掘できる資源の種類や埋蔵量に差がある。これは土地の外見からは知ることができず、実際にプレイしてみなければわからない。あるマップで苦戦するようであれば、一度リセットして別の土地を旗揚げ場所に選んでやり直すといいかもしれない。

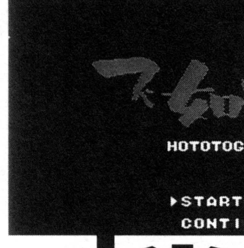
●前半では人員を節約する

各エポックでは100人ずつの人員が与えられるが、使用しなかった人員は次のエポックに繰り越すことができる。高度な科学戦になる後半のエポックでは迅速な開発と資源の確保が前半以上に重要となるので、初期のエポックでは人員を節約すると良い。最終エポックに挑むには7エポックから人々をコールドスリープに入らせておく必要がある。この作業も忘れないように。

※エポック…本作における、マップの呼称。28の島を、3つの島ずつエポックと呼ばれる9つのグループに分けている。

MISSION 7

不如帰



光栄モノに負けない、傑作マイナーSLG！

日本の戦国時代シミュレーションゲームといえば光栄モノが有名で、他社のタイトルは埋もれがち。しかし、この「不如帰（ほととぎす）」は、武将の扱い方が独特な傑作SLGなのだ。

機種：FC／定価：6500円／メーカー：アイレム
発売日：88・8・19／編集部購入価格：500円／入手難易度：普通

アイレム発売のマイナー戦国シミュレーション

戦国の世と呼ばれ、戦国大名たちの熾烈な勢力争いが続いた中世日本は、シミュレーションゲームでも扱われることが多い時代である。光栄の『信長の野望』シリーズが特に有名で、人気は高い。

だが、他の「戦国モノ」ソフトは今ひとつ知名度が低い。しかし、それらのなかでも、タムテックスが制作し、アイレムが発売したファミコンソフト『不如帰（ほととぎす）』は、戦国シミュレーションの傑作に数えられる一本なのだ。

わかりやすくシンプルなゲームシステム

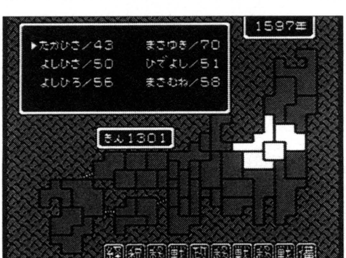
戦国大名の一人となり天下統一を成し遂げるのが目的となる『不如帰』。その特徴として、まず挙げられるのは、操作が非常にシンプルでゲームが軽快にテンポよく進むことである。基本となるシステムに、ボード・シミュレーションゲームの経験者には馴染みの深い「フェイズ制」を導入し、明瞭でわかりやすいゲーム進行を実現しているのだ。

『不如帰』におけるフェイズ制とは、一年を1ターンとしてそれを経略、政略、戦争などのいくつかのフェイズに分け、各フェイズ、順を追って操作していくというシステムである。例えば、経略フェイズではどの国に金をどれだけ使うかを決め、政略フェイズでは主に外交に関したコマンドを選択する、というように各フェイズは手際よくまとめられ、混乱をきたすことなくプレイできる。こうした配慮に、シミュレーション初心者でも戸惑うことなくゲームに入り込める敷居の低さを感じさせられる。

しかし、操作が簡単でプレイヤーのやることが少ないからといって、決して内容が薄いわけではない。『不如帰』には、初心者でも問題なく楽しめ、かつ、上級者をも納得させる懐の深さがあるのだ。

数字にしばられることなく武将の個性を再現

多数の戦国シミュレーション



このように、フェイズ画面はいたってシンプル。武将は名前のみの表示になっている。

ゲームが、プレイヤーの役割が大名（武将）個人ではなく、組織としての大名家総体という扱い方が多い。しかし『不如帰』は、一貫して戦国大名の視点、立場で行われる。言い換えればプレイヤーが一大名としての判断に専念するということになる。一国の主が、国の運営の些末な部分までをも行う事態は実際にはあり得ない。有能と思われる家臣に指示を出し、実行させるのが常道である。『不如帰』でも経略や築城など、有能な家臣に任せた方が効率がいい場面は多い。

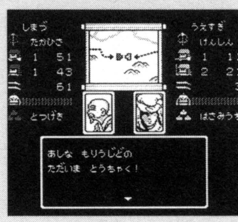
「士気」が戦局を左右する合戦が面白い！

『不如帰』における戦闘システムには、野戦と攻城戦の２種類がある。敵国を支配するためには、その国の城塞値を０にしなければならない。敵がそれを阻止するために兵を繰り出してくれば野戦となり、勝てば攻城戦に移行できるという仕組みだ。

野戦において兵力以上に重要なのが「士気」である。兵力と共にこの士気を奪い合うのだが、士気がなくなるとどんなに兵力が残っていても敗戦となる。当時の合戦においては、物理的な損害よりも心理的な打撃を与えて敵軍の士気を喪失させることが重要だった。『不如帰』の戦闘システムは、この点をうまく表現することにより、戦国時代の合戦を大名の立場で適切に再現している。

野戦の中で「挟撃」は特に有効な作戦だが、別働隊の武将の作戦能力が低いと何ターン経っても別働隊は現れず、そのまま敗けてしまうことも多い。無能な家臣を持った大名の悲哀を感じずにはいられないだろう。

また、攻城戦では城の堅固さに苦労させられるだろう。当時、城攻めがいかに困難であったかを体感できる。特に難攻不落といわれた最強の城、小田原城は圧巻の存在だ。



戦闘時はこのような画面に。兵士の数が多ければいい、というわけではないのが独創的。



「不如帰、予告編」と銘打たれたオープニング画面。これが意外にもカッコイイ。

ここで問題となってくる、というよりも俄然ゲームを面白くする要素が、家臣となる武将たちの能力パラメータの一切が隠され、全く見ることができない点である。よって、配下の家臣の能力を如何に見極めるかが重要となるのだが、ゲームのなかで実際に使ってみないとその武将の能力が見えてこないもどかしさが、かえって武将たちを人間臭く演出しているのだ。期待を裏切られたり、予想に反して使える人材だったりと家臣のデキに一喜一憂する大名の気分を満喫できる。もちろん戦国時代の武将に詳しい人であれば、ある程度能力の予想がつき、その真偽を確かめつつ使っていくのもまた楽しい。

マニュアルに制作者の意気込みを感じる

武将の能力を伏せた処置に関して制作者は「膨大な数字の羅列による圧迫感を避けたかったのと、人間の数字的評価の虚しさを感じたから」と、マニュアルの中で語っている。確かに、人間の能力が最初からわかっているというのも理不尽な話で、実際は家臣の働きを見た上で評価されるのが自然な流れだろう。

『不如帰』は、さまざまな要素を抽象化してゲームの中に盛り込み、大名の立場に徹したゲームデザインでまとめられた結果、戦国の世の息吹を戦国大名として味わえる完成度の高いソフトとなっているのだ。

ちなみに、このソフトはオープニングのデモにも、すこぶる気合が入っている。映画の予告編さながらの美しいデモに、プレイヤーの戦意も高揚するだろう。

ランペルール

稀代の英雄ドラマがここに！

「私の辞書に不可能の文字はない」の名言で有名な革命の申し子、ナポレオンの戦いを描いた歴史ＳＬＧ。ご存じ光栄のお家芸だけに安定した完成度だ。

機種：ＦＣ／定価：11800円／メーカー：光栄
発売日：91・5・23／編集部購入価格：1280円／入手難易度：普通

今度はヨーロッパ全土の統一だ！

「ランペルール」は19世紀に活躍した軍事の天才ナポレオンを主人公に、ヨーロッパ大陸の統一を目指す歴史ＳＬＧ。プレイヤーは1ターンに一度、外交や内政を司る「政府コマンド」と、主に軍備の増強や遠征を行う「司令官コマンド」を実行してゲームを進めていく。まず貿易と産業への投資で予算を調達。その予算で徴兵、造船や大砲の生産などを行い軍備を増強、準備万端整ったら他国へ攻め込む、というのが基本的な流れだ。

本作ではナポレオンが一司令官から皇帝になるまでの歴史を四つのシナリオに分けて描いており、ゲームスタート時に選択できる。そのうち二つのシナリオは、司令官コマンドのみでゲームを進めるチュートリアル的な作りになっているのが親切だ。

どのシナリオも目的はフランス領の拡大だが、クリア条件となる占領都市数が多いシナリオほど難易度が高い。最終目標はヨーロッパ全土46都市をフランス領に収めることだ。

このように、システムはいわゆる「信長の野望コンパチ」ともいえるものだが、本作は19世紀ヨーロッパの世界観、時代設定に合わせたアレンジが施されている。例えば兵士の士気を上げるための「演説」というコマンドがある。ナポレオンに説き伏せられた日にゃあ、新米三等兵といえども戦意高揚この上なしだ。そして、「信長」でおなじみ「疫病」が「コレラ」や「ペスト」になっていたり、「一揆」が「スト・内乱」という表現だったりと、時代背景・お国柄がでている。国は違えど同じ人間、やってることはみな一緒、ということか。



コマンド画面。相変わらず味も素っ気もないが、コレがイイ。ナポレオンの顔は地位によって変わる。

史実に忠実な戦術が有効らしい？

歴史ＳＬＧの醍醐味であるＨＥＸ戦は、やっぱり盛り上がる。戦闘での攻略法だが、ひたすら砲撃して敵軍を混乱させ、それに乗じて馬で突撃、という史実にならった手段が有効。地形に気を配ってこの作戦を使っていれば、まず負けることはない。マップによっては川を挟んだ地

形があり、そこでは歩兵の「工作コマンド」が役に立つ。橋の建設と爆破を行うものだが、これを用いた攻防は思わず熱くなる。

なお、主要な登場人物には隠しステータスである「性格」が設定されている。例えば「勇猛」なら騎馬隊に、「魅力的」なら外交に向いているといったように、適材適所の配置を行えれば有利になる。「性格」は画面に具体的な表示がないので、人物のセリフから読み取ろう。

日本人には不人気なのか?

歴史SLGを楽しめるかどうかは、その作品のキャラを愛せるかどうかも大きい要素だ。

本作は光栄作品の中では珍しくシリーズ化されておらず、コンシューマにおいてはファミコンで一作発売されたのみ。それだけナポレオンというキャラは、日本人には不人気ということか。だが、もしかしたら今後、「ナポレオン」がキムタク主演でドラマ化、なんてことになり、それを機にナポレオンブームが起こるかもしれない。そうしたら本作も再評価されるハズである(?)。

まぁそれは冗談としても、本作は他の光栄ものと同様に完成度は高いので、世界史が好きな人、あるいはこれから勉強しようとしている人には大いに楽しめるだろう。

こいつを使え! 攻略に便利な3人の将星紹介



ミュラ

性格:猪突猛進、魅力的

騎兵団の統率力がAランク。戦闘で多用する「突撃」は、彼が率いた騎兵ならば威力が倍増。史実では、後にナポレオンから裏切り者としての嫌疑をかけられたため軍から遠ざかってしまう。一説では、彼がいればナポレオンは没落しなかっただろうといわれる程の人物。



ベルティエ

性格:冷静沈着

史実では参謀長官や陸軍大臣を歴任し、裏方としてナポレオンを支えたベルティエ。補給能力に長けており、シナリオ後半におけるロシアの焦土作戦やコサック襲撃、スペインのゲリラ襲撃(こちらの攻略を無にするズルイ作戦)など、補給が要となる戦いで重宝する。



タレイラン

性格:冷静沈着、魅力的

戦闘はまったくダメだが、政治、経済はエキスパート。外交、貿易には彼を使うのがスムーズだ。しかし忠義度が低いため、裏切りには注意。史実でもナポレオンと外交対策をきっかけに対立。欧州各国と内通し、ウィーン会議では敗戦国でありながら、巧みな外交術とナポレオンへの責任の押しつけにより、フランスを勝戦国待遇に導いた。

プレイ前に読もう! ナポレオン奇譚(抄)

ナポレオン・ボナパルト。彼は家柄に恵まれずも、フランス革命後の激動時代の波に乗り司令官に抜擢されたことを機に、劇的な運命を辿る事になる。彼は比類なき軍事的才覚で欧州攻略に連勝し、皇帝の地位に昇り詰めるまで10年とかからなかった。砲撃隊で敵を揺さぶり、騎馬隊で突撃という得意の戦法で軍事的成功を納めたばかりでなく、ナポレオン法典の編纂など内政面でも偉業を成し遂げた。しかし三帝会戦後、欧州での覇権を握ったのも束の間、彼の栄華にも驕りが見え始める。ロシア遠征や諸国民戦争に大敗を喫し皇帝を退位、エルバ島に配流されることとなった。すぐさま皇位に返り咲くものの、とうとうワーテルローで欧州連合軍の前に倒れた。

裏技 【舞踏会が開かれる】司令官コマンドの「休養」を選びつづけると、たまにその都市で舞踏会が開かれ、自分で選んだその都市にいる配下の忠誠度を上げることができる。



戦いすんで日が暮れて

細く長く粘っこくが身上のＳＬＧ。相性のいいソフトを一つ見つければ、一生遊べて世界が広がる！

今回紹介したソフトは、いわゆるウォーシミュレーション系のＳＬＧから選択した。十数年も続くＳＬＧの老舗・代表格的なものから、もう少しライトなＲＰＧ寄りのもの。そして、ファンタジーや硬派な戦争ものなどバリエーション豊かに、各機種取り混ぜて取り上げてみた。

ソフト紹介で何度か述べていると思うが、ＳＬＧの魅力は、ほかのジャンルに比べてプレイヤーの意志が反映されやすいことにあるだろう。

意思決定方法としては、マルチシナリオやマルチエンディングといった、分岐／選択型が代表的だ。だがＳＬＧでは、それ以上に、もっと細かな途中経過の一つ一つに及んで操作することができる。例えば、味方ユニットやキャラをどう育て、誰を（何を）使うか。魔法使いばかりの部隊を作ったり、わざと弱いユニットで挑戦してみたり、少数精鋭のエリートを作ったり…。仮に同じような部隊を作ったとしても、いざ戦闘となれば無数の戦術がある。まさに、プレイした人の数だけ、個性のある展開が待っているのだ。これはゲームシステムそのものが自由度の高いＳＬＧならではのものだ。

しかし、その利点を享受するためには、残念ながら複雑なルールを覚えなければならない。その分、時間も努力も必要だが、それを乗り越えた先には、必ずや未知の楽しさを発見できるだろう。たくさんのルールがあり、細かく指定できればできるほど、プレイヤーの意志は正確に反映されていく。それこそがＳＬＧの醍醐味なのだ。とりあえず、今回紹介したソフトから一本選んでみてはどうだろうか。



パネポン選手権

予想を上回る大盛況！！

前号でひっそりと募集した「パネポン選手権」。あんなに小さく告知したって、誰も応募してくれないんじゃ…という編集部の不安は杞憂に終わった。この猛者たちの輝かしき記録を見よ！

奥山：皆さん、お待たせしました！　編集部主催のパネポン選手権の結果発表です。応募総数12通という盛況ぶりですが、まずは皆さんに謝らなければ…。

津田：まさか全員カンスト（※）とはねぇ。皆さんよくこんな長時間プレイしますな。

奥山：しかも、短時間カンストを狙った方、カンスト直後に終了にしてる方、長時間ねばりのプレイを見せてくれた方…。皆さん基準がバラバラなんで、順位がつけられないんです。もちろんハッキリしなかった編集部が悪いんであって、皆さんに罪はありません。ということで、今回はお詫びも込めて全員、結果発表およびテレカのプレゼントをさせていただきます。

津田：大体、編集部の人間は誰もカンストしたことがないでしょう。

奥山：そうなんですよ。確か最盛期に最高でLV.99の8万点弱というのが最高だったかと。それに、もっと初心者の応募が多いと思ったんで基準を甘くしたんですが、完全に裏目に出ちゃいました。

津田：『×?』とか『SPECIAL』とか。知らないことも多いですな。

奥山：14連鎖以上は『×?』、同時消しが32個以上になると『SPECIAL』になるんですね。

津田：そうそう、パネポンのホームページにはすごい情報がいっぱいあるよ。編集部のようなパネポン歴の浅い人間にはとうてい真似できないことがたくさん掲載されてるので、見られる人はぜひ見にいってね。

奥山：さて、編集部のパネポンマスターである津田さんとしては、どんな感想ですか。

津田：目立つのは福岡県の2年間以上はまってる者さんだねぇ。

奥山：唯一の写真応募だったんで、不鮮明で読み取れないところもあったんですよね。でも、プレイ時間といい、はっきり見える部分の記録といい、文句なし！　連鎖も同時消しも非常に高いレベルに到達してます。その上（仮に途中でポーズをかけて休んだとしても）9時間以上やろうという気力がまたすごい。

津田：同時消し30個以上の記録を出してるのは彼だけだし。この辺はプレイスタイルの違いかもしれないね。中には結果だけじゃなくてプレイ自体をビデオで送ってくれた人もいたでしょう。

奥山：ええ。プレイスタイルで印象的なのが、徳島県の今治さん。LV.99の猛スピードにもかかわらず、平然と一番上までパネルを上げてから連鎖を始めるんですよ。しかも、事前の仕込みはほとんどナシ、その場のカンと手さばきが持ち味です。肝が据わってますねぇ。

津田：さて、さっきも謝ってたけど、今回は基準があいまいすぎたよね。次回からは修正しなくちゃ。

奥山：ハイ。詳しいルールを決めましたので、応募の決まりを読んでぜひともチャレンジしてください。今回の応募分からですと、短時間カンスト部門は、神奈川県の石塚さんと、愛媛県のT-〉おいそさん、大阪府の北村さんが該当します。これは、8分46秒を出した石塚さんの勝利ですね。

津田：いや～三人ともすごいね。10連鎖以上をコンスタントに出せ

※カンスト：カウンターストップ。スコアがそれ以上上がらなくなること。パネポンでは99999が上限。

パネポン選手権

	石塚方男 (神奈川県)	今治英樹 (徳島県)	岸田美洋 (大阪府)	北村隆弘 (大阪府)	貞恭裕 (千葉県)	澤村直樹 (宮崎県)	津川力弥 (青森県)	T->おいそ (愛媛県)	2年間以上はまってる者 (福岡県)	パンプー共同通信 (山口県)	宮本りお (鳥取県)	山本佑佳 (千葉県)
時間	8m46s	4h25m7s	2h7m11s	15m24s	1h18m16s	59m46s	1h57m2s	11m33s	9h19m57s	2h49m11s	1h2m7s	7h7m18s
レベル	30	99	99	46	99	99	99	41	99	99	99	99
連鎖												
2	8	771	253	13	211	142	413	15	804	511	131	777
3	2	288	130	12	76	50	99	11	430	286	63	512
4	1	109	104	9	19	15	22	8	341	146	30	340
5	3	42	60	7	10	14	7	3	217	68	9	242
6		26	41	8		5	6	5	不鮮明	46	8	186
7		10	20	7	2	2	3	3	不鮮明	20		132
8	2	5	9	9		2	1	1	49	11	1	75
9			8	1		1	1	4	35	1		48
10	1		5	2					15	5		45
11	1		1	1				1	7	1		27
12			1					1	2			26
13	3			1				2	1			14
?	5		1					2				10
同時消し												
4	6	847	375	10	209	173	915	29	1061	413	311	502
5	1	106	56	4	30	64	323	5	266	59	86	92
6	5	281	58	5	40	38	110	9	574	104	32	293
7		152	15		11	8	67	1	217	20	17	28
8		42	5			6	42		不鮮明	5	2	1
9	1	10	2			4	12		不鮮明	5		7
10						1	6					
11							1					
12						1						
13									1			
14									3			
15						3						
18									1			
20									1			
23									1			
24						1						
25									1			
26						1			1			
28						1						
30									2			
34									1			
SPECIAL									1			

るかどうかが、短時間プレイのポイントなのかな。Tさんは四つ消しが多いのが気になるところ。きっとここで、タイムロスをしちゃってるんでしょう。

奥山：結果を眺めてみると、大阪府の岸田さん、2年間以上はまってる者さん、千葉県の山本さんも、短時間カンスト部門でイイトコ行きそうですね。岸田さんはたくさんビデオに収めてくださったたんで、編集部で一つだけピックアップしました。

津田：最大同時消しは、2年間さんのSPECIALだけど、写真応募なんで、数はわからないんだよね。

奥山：はい。だから『SPECIAL』数部門にエントリーということになります。最大連鎖部門は、石塚さんがおまけにつけてくれた21連鎖ですね。

津田：『×？』数部門は山本さんだね。

奥山：今回、せっかく応募してくださったのに、どの部門にも該当しなかった方、本当にすみませんでした。テレカで許して下さい。それでは、次回も激しい記録をお待ちしてます！

＜部門別記録＞

短時間点数カンスト部門
8分46秒（神奈川県　石塚方男）

最大連鎖部門
21連鎖（神奈川県　石塚方男）

『×？』数部門
10回（千葉県　山本佑佳）

『SPECIAL』数部門
1回（福岡県　2年間以上はまってる者）

＜応募方法＞

条件：1人プレイ、エンドレスモードのノーマル
部門：①短時間点数カンスト部門（「RESULT」全画面の写真もしくはビデオ）
②最大連鎖部門／最大同時消し部門（それぞれ、その瞬間を収めたビデオ。スピードレベルは問わず）
③『×？』数部門／『SPECIAL』数部門（「RESULT」全画面の写真もしくはビデオ）
④俺のこだわりプレイ部門（何かにこだわったプレイを募集。ビデオのみ）
写真撮影は綺麗に写すのが難しいので、ビデオでの応募をお勧めします。
＊入賞者には本誌特製テレカ、もしくは特別プレゼントを差し上げます。
＊なお、応募したビデオ、写真等は返却できませんのでご了承ください。

＜宛先＞

〒104－0043
東京都中央区湊2－4－1
株式会社キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部「パネポン選手権」係

音楽CDときめきリスト

キングレコード編

・このデータはキングレコード株式会社の協力によるものです。
・データは古い順に並んでいます。また、非常に残念ながら、94年より前のデータがキングレコードさんに残っていないということで、掲載することができませんでした。本誌の主旨を正確に反映させる結果にならなかったことをお詫び申し上げます。

●ご注意●

このリストに関する在庫・注文等のお問い合わせは、必ず最寄りのCD店を通じて行うよう、お願い申し上げます。万が一、直接問い合わせ等をしてキングレコードさんにご迷惑をおかけするようなことがあった場合、今後同様の調査をすることが非常に困難になることが予想されます。読者の皆さんのご協力をお願い申し上げます。

品番	タイトル／メーカー（もしくはアーティスト）	本体価格
94年		
KICA-7626	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE Vol.1	2,854
KICA-7627	究極戦隊ダダンダーン	2,854
KICA-7628	ツインビー　レインボーベルアドベンチャー	3,564
KICA-7630	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE Vol.2	2,854
KICA-7631	コナミ・アミューズメントサウンズ　'94…春	3,262
KICA-7633	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE Vol.3	2,854
KICA-7634	MIDI POWER Ver.4.0	2,854
KICA-7635	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE Vol.4	2,854
KICA-7636	ツインビーPARADISE /熱唱！ボーカルバトル編	2,854
KICA-7637	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE Vol.5	2,854
KICA-7639	ツインビーPARADISE -MUSIC BOX-／コナミ矩形波倶楽部	2,854
KICA-7640	ＣＤドラマ　ときめきメモリアル	2,854
KICA-7638	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE Vol.6	2,854
KICA-7641	極上パロディウス	2,854
KICA-1145	パーフェクトセレクション　ドラキュラバトル	3,059
KICA-7642	ウィンビーのネオシネマ倶楽部２～パラダイス編～	3,059
KICA-7643	國府田マリ子のRadio Canvas VOL.1	2,854
KICA-7644	ときめきメモリアル　SOUNDコレクション	2,854
KICA-1151	ＣＤドラマ　究極ダダンダーン　おそるべき悪魔の陰謀	2,854
KIDA-7601	僕らのステキ／Ｈａｒｍｏｎｙ一國府田マリ子一	1,020
KICA-7645	MIDI POWER Ver.5.0 SNATCHER	2,854
KICA-7646	ＣＤドラマ　ときめきメモリアル　パート２　~Featuring　藤崎詩織~	2,854
KICA-7647	Pure／國府田マリ子	3,059
KICA-7648	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE2 Vol.1	2,854
KICA-7649	しあわせの楽園／ウィンビー	2,000
95年		
KICA-1152	パーフェクトセレクション　スナッチャー・バトル	3,059
KICA-7651	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE2 Vol.2	2,854
KICA-7652	ツインビーPARADISE2 熱唱！　激唱！　爆唱！　編	3,059
KICA-7653	POLICENAUTS	2,854
KICA-7654	ＣＤドラマ　ときめきメモリアル　パート２　~Featuring　片桐彩子~	2,854
KICA-7655	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE2 Vol.3	2,854
KICA-7656	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE2 Vol.4	2,854
KICA-7657	國府田マリ子のRadio Canvas VOL.2	3,873
KICA-7659	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE2 Vol.5	2,854
KICA-7660	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE2 Vol.6	2,854
KICA-7661	ツインビー・ヤッホー！　～オリジナル・ゲーム・サントラ～	2,854
KIDA-7602	「もっと！　ときめきメモリアル」エンディングテーマ　My Dear…／長沢ゆりか	1,020
KICA-1162	パーフェクトセレクション　ドラキュラ・バトルⅡ	3,059
KICA-7662	ステレオドラマ　もっと！　ときめきメモリアル　JUN　~Featuring 鏡　魅羅~	2,854
KICA-7663	TWINBEE KARAOKE PARADISE	2,548
KIDA-7603	みみかきをしていると／國府田マリ子	1,020
KICA-7664	ステレオドラマ　もっと！　ときめきメモリアル　ＪＵＬ　~Featuring 虹野沙希~	2,854
KICA-7669	矩形波倶楽部　Pro-FUSION　～ツインビー・ヤッホー！～	2,854
KICA-7670	MIDI POWER Pro ～ベストセレクション	3,873
KICA-7665	ステレオドラマ　もっと！　ときめきメモリアル　AUG　~Featuring 清川　望~	2,854

キングレコード ゲーム音楽CDリスト

KICA-1189	パーフェクトコレクション コナミ・バトル・ザ・ベスト	3,059
KICA-7718	ステレオドラマ ツインビーPARADISE No.4	3,059
KIDA-7614	もっと恋しよう／金月真美	1,020
KICA-7713	月刊ときめきメモリアルNo.3	2,243
KICA-7719	ステレオドラマ ツインビーPARADISE No.4	3,059
KIDA-7616	悲しみを燃やして／予感 ヤドランカ	1,020
KICA-7725	ヴァンダルハーツ オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KIDA-7612	「夢はひとりみるもんじゃない」 C/W終わらないアンコール	1,020
KICA-7724	POLICENAUTS F/N	3,059
KICA-7714	月刊ときめきメモリアルNo.4	2,243
KICA-7729	MIDI POWER Pro3 POLICENAUTS	3,873
KICA-7720	ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.6	3,059
KICA-7727	Catchy	3,059
KIDA-7613	僕だけのMoon Rabbit／キラキラ	1,020
KICA-7726	Be Myself	3,059
KIDA-7618	教えてMr.Sky／藤崎詩織	1,020
KICA-7715	月刊ときめきメモリアルNo.5	2,243
KICA-7733	ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション3	3,059
KICA-7737	ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.7	3,059
KICA-7730	実況おしゃべりパロディウス ~forever with me~オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-7734	ときめきメモリアル オリジナル・ゲーム・サントラ	4,485
KICS-7603	Cosmic Cherry	3,059
KICS-7602	蜃気楼	1,223

97年

KICA-7716	月刊ときめきメモリアルNo.6	2,243
KIDA-7620	あなたのやり方でだきしめて／True Love	1,020
KIDA-7619	Love is the one thing in your life	1,020
KICA-7749	ときめきメモリアル SOUNDコレクション4	3,059
KICA-7728	金月真美のStory Telling	2,854
KICA-7738	ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.8	3,059
KICA-7743	月刊ときめきメモリアルNo.7	2,243
KICA-7752	金月真美 MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋をしてⅠ	2,854
KICA-7750	ライトニングレジェンド~大悟の大冒険~ オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-7751	"GTI CLUB" c/w "JET WAVE"&"WINDING HEAT" オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-7753	My Sweet Valentine	2,039
KICA-7739	ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.9	2,800
KICA-7754	ツインビーPARADISE3 サントラセクション	2,243
KICA-7604	Mariko Kouda Concert Tour'95～'96	4,893
KICS-7606	Rumour	3,059
KIDA-7621	恋するチェリーパイ／シンデレラより	1,020
KICA-7744	月刊ときめきメモリアルNo.8	2,243
KICA-7755	MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋をしてⅡ	2,854
KICA-1195	ネクストジェネレーションⅡ「地底の神殿」	3,059
KICA-7740	ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.10	3,000
KICA-7756	月刊ときめきメモリアル '97春の増刊号	3,500
KICA-1196	MIDIピアノ ソーサリアン フォーエバー	3,000
KICA-10002	エーベルージュ伝説Vol.2 ~トリフェルズ魔法学園物語~どきどき・カンゲキ・演劇魔法!? の巻	2,800
KIDA-7622	シンシア・ハレル「I AM THE WIND」	1,020
KICA-7745	月刊ときめきメモリアルNo.9	2,243
KICA-7760	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~オリジナル・ゲームサントラ	2,243
KICA-7761	ツインビーPARADISE3 ボーカルボム!	3,059
KICA-7762	MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋をしてⅢ	2,854

KICA-7671	CDドラマ ツインビーヤッホー！ ~ふしぎの国で大あばれ!!~	2,854
KICA-7672	ツインビー対戦ぱずるだま ~Featuring メローラ姫~	2,548
KICA-7673	Vivid／國府田マリ子	3,059
KICA-7666	ステレオドラマ もっと！ ときめきメモリアル SEP ~Featuring 朝日奈夕子~	2,854
KICA-7674	ウインビーのネオシネマ倶楽部3～ときめき編～	3,059
KICA-7675	ときめきメモリアル オリジナル・ゲーム・サントラ プレイステーション版	3,873
KICA-7667	ステレオドラマ もっと！ ときめきメモリアル OCT ~Featuring 館林美晴~	2,854
KICA-7677	ツインビーPARADISE／Sound Fantasia	3,059
KICA-1171	パーフェクトセレクション コナミ・シューティング・バトルⅡ	3,059
KICA-7668	ステレオドラマ もっと！ ときめきメモリアル NOV ~Featuring 如月未緒~	2,854
KIDA-7605	もっと！ときめきメモリアル 新オープニング・テーマ もっと！モット！ときめき 二人の時~forever~/金月真美	1,020
KIDA-7604	もっと！ときめきメモリアル 新エンディング・テーマ だきしめてよYesterday Once More/長沢ゆりか	1,020
KICA-7678	Crescendo／長沢ゆりか	3,059
KICA-7679	アイドル伝説／ウィンビー	2,548
KICA-7881	ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション	4,282
KICA-7683	ステレオドラマ もっと！ ときめきメモリアル DEC ~Featuring 古式ゆかり~	2,854

96年

KICA-7690	SPEED KING／対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-7691	DRAGOON MIGHT オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-7684	ステレオドラマ もっと！ ときめきメモリアル JAN ~Featuring 紐緒結奈~	2,854
KICA-7689	実況おしゃべりパロディウス オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-7692	Twinbee Vocal Paradise featuring Mariko Kouda／國府田マリ子	3,059
KICA-7693	HENRYEPLORERS オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-7685	ステレオドラマ もっと！ ときめきメモリアル FEB ~Featuring 早乙女好雄~	2,854
KIDA-7606	女々しい野郎どもの詩／上田祐司	1,020
KIDA-7607	告白／金月真美	1,020
KICA-7686	ステレオドラマ もっと！ ときめきメモリアル MAR ~Featuring 早乙女優美~	2,854
KICA-7694	國府田マリ子のRadio Canvas Vol.3	2,854
KICA-7695	沙羅曼蛇2 オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-7696	幻想水滸伝 オリジナル・ゲーム・サントラ	3,262
KICA-7687	ステレオドラマ もっと！ ときめきメモリアル APR ~Featuring 伊集院レイ~	2,854
KICA-7699	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-7700	ときめき／金月真美	3,059
KICA-7701	ときめきメモリアル SOUNDコレクション2	3,059
KIDA-7608	私が天使だったらいいのに／まちぶせ／國府田マリ子	1,020
KICA-7688	ステレオドラマ もっと！ ときめきメモリアル MAY ~Featuring 美樹原 愛~	2,854
KICA-7702	矩形波倶楽部 Pro-fusion 沙羅曼蛇	3,059
KICA-7703	セクシーパロディウス オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-7704	進め！ 対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-7706	ときめきメモリアル SOUNDコレクション3	3,059
KIDA-7609	Miracle Power／鶴田加奈子	1,020
KICA-7705	ステレオドラマ ツインビーPARADISE 3 Vol.1	3,059
KICA-7708	MIDI POWER Pro2～沙羅曼蛇2・ツインビーヤッホー！～	3,873
KICS-7601	「Happy! Happy! Happy!」	3,059
KIDA-7610	夏に、まだ少し…／金月真美	1,020
KICA-7710	ステレオドラマ ツインビーPARADISE 3 Vol. 2	3,059
KICA-7707	ときめきメモリアル Piano collection	3,059
KICA-7711	月刊ときめきメモリアル No.1	2,243
KICA-7721	ツインビーPARADISE3 ボーカル祭りだ！ ワッショイ編	3,059
KICA-7722	ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション2	3,568
KIDA-7611	愛が永遠を止めていく／長沢ゆりか	1,020
KICA-7712	月刊ときめきメモリアル No.2	2,243

価格はすべて税別です。（単位：円）

KICA-7800	がんばれゴエモンのテーマ～ネオ桃山幕府のおどり～オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-7802	MAKE YOU SMILE	3,059
KICA-5001	帝国	2,854
KICA-1199	CDドラマ　オヤマ！　菊之助	3,059
KIDA-5101	Let's Go Dancing!／MELODY～1975年の土曜日～横山智佐　ドン・マッコウ	1,020
KICA-7809	悪魔城ドラキュラ　MIDI collection	3,262
KICA-7788	クリック＆デッド　NETWAYスイーパーズmission:03	2,854
KICA-7803	ツインビーPARADISEドラマコレクション	3,059
KICA-7805	ときめきメモリアルドラマコレクション	3,059
KICA-7807	ワルモンMONMONパラダイス　さん。	2,243
KICA-1200	ドミドミハンター	3,059
KICS-7608	ACOUSTIC NIGHT	4,587
KIDS-7601	O.K! O.K.	1,020
KICA-7812	Memories	3,059
KICA-7773	月刊ときめきメモリアルNO.16	2,243
KICA-7810	金月真美MOONLIGHT LIPS＜渚のトリコロール＞	2,854
KICA-7811	2010年ラジオの旅　アンドロイドアナMAICO 2010　3	2,854
KIDA-7638	雨のちスペシャル	1,020
KIDA-7637	もしも私が天使だったら／館林見晴withS://Bros	1,020
KICA-7814	ときめきメモリアルFANTASTICクリスマスパーティー	3,059
KICA-7789	クリック＆デッド　NETWAYスイーパーズmission:04	2,854
KICA-1202	CDドラマ　メガブレイド	3,059
KICA-1201	ファルコムクラシックス	2,854
KIDA-7636	SHOW TIME／Melody	1,020
KIDA-7639	Future Dream／ラブ　キャンドル　ストーリー	1,020
KICA-7815	db-FMカウントダウン	2,243
KICA-7774	月刊ときめきメモリアルNO.17	2,243
KICA-1204	ＣＤドラマ　NaNa	3,059
KICA-1203	リーディングストーリーMADARA天使編「麒麟」／飯塚雅弓	3,059
KICA-7817	グラディウス外伝　オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-7818	とべ！　ポリスターズ／トータルヴァイス　オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-7820	矩形波倶楽部＆コナミ矩形波倶楽部BESTvol.1	2,243
KICA-7790	クリック＆デッド　NETWAYスイーパーズmission:final	2,854
KICA-7821	ツインビーPARADISEドラマコレクション２	3,059
KICA-7823	ときめきメモリアルボーカル・コレクション５	3,568
KICA-7808	アザーライフ　アザードリーム　オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-5002	グランディアサウンドトラックス	3,873
KICA-1205	鬼外カルテシリーズイメージアルバムＩ水中童子	3,059

98年

KICA-7825	ときめきメモリアル　piano collection2	3,059
KICA-7826	BURN-UP EXPRESS plis FILE1	2,854
KICA-7775	月刊ときめきメモリアルNO.18	2,243
KICA-7831	アニメ　がんばれゴエモン　オリジナル・サントラ	2,548

毎日、頭・目・指を酷使し続け、ゲーマー度はかなりの高レベルでなおもご成長中のことと存じます。ご自分のことなので、もうお気づきですね。知らず知らずのうちに耳から洗脳を受け、自らがゲーム・ミュージック・ファンになってしまっていることを…。ゲームハード＆ソフトの一般的広がりと共に、今日では様々なジャンルのＧＭが存在します。日頃つい口ずさんでしまうＧＭのＣＤソフトからまずＧＥＴしてみて。それでもうＧＭファンになれるから。

キングレコード　DC1　吉田

KICA-7741	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE3 Vol.11	3,059
KIDA-7623	強いつばさで／長沢ゆりか	1,020
KICA-7763	ワルモンMONMONパラダイス　いち。	2,243
KICA-10003	エーベルージュ伝説Vol.3　～トリフェルズ魔法学園物語～おおさわぎバースデート降誕祭!?　の巻	2,854
KICA-7764	MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋をしてⅣ	2,854
KICA-7759	究極パロディウス！	2,854
KICA-7746	月刊ときめきメモリアルNo.10	2,243
KIDA-7625	ただ声が聴きたくて／海にうってつけの日	1,020
KICA-7765	ときめきメモリアル　MIDI collection	3,059
KICA-7742	ステレオドラマツインビーPARADISE3　Vol.12	3,059
KICA-10004	エーベルージュ伝説Vol.4　～トリフェルズ魔法学園物語／ついに発覚!? 八角関係！ の巻～	2,854
KICA-1197	英雄伝説Ⅲjdk SPESIAL Vol.1	2,548
KICA-1198	英雄伝説Ⅲjdk SPESIAL Vol.2	2,548
KIDA-7624	笑顔で愛してる／どれだけ愛されるかじゃなくて	1,020
KICA-7747	月刊ときめきメモリアルNo.11	2,243
KICA-7768	MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋をしてⅤ	2,854
KICA-7766	KONAMI ALL STAR FESTA'97	3,873
KICA-10001	エーベルージュ伝説	3,000
KIDA-7626	MAKE YOU SMILE／今はまだ遠いLovesong	1,020
KIDA-7627	さんざんな恋しても	1,020
KICA-10005	エーベルージュ伝説Vol.5　～トリフェルズ魔法学園物語～異世界のバレンタインの巻	2,854
KICA-7769	金月真美MOONLIGHT LIPSラジオデイズに恋をしてⅥ	2,854
KICA-7748	月刊ときめきメモリアルNo.12	2,243
KICA-7778	サマーブレイク	3,059
KIDA-7628	lune my love／コズミック・ラプソディー	1,020
KIDA-7629	出会えてよかった／DOKIDOKi	1,020
KICA-7776	ときめきメモリアル　MIDI collection2	3,262
KICA-7777	ワルモンMONMONパラダイス　に。	2,243
KICA-7779	金月真美MOONLIGHT LIPS＜灼熱のLOVE　トレイン＞	2,854
KICA-7770	月刊ときめきメモリアルNo.13	2,243
KIDA-7630	２色だけのパレット／Day dream	1,020
KICA-7780	ときめきメモリアル対戦とっかえだま／ポイッターズポイント　オリジナル・ゲーム・サントラ	2,243
KICA-7785	ときめきメモリアル　ボーカル・ベスト・コレクション４	2,243
KICA-7782	ステレオドラマ　クリック＆デッド　NETWAYスイーパーズmission:01	2,854
KICA-7784	ステレオドラマ　2010年ラジオの旅　アンドロイドアナMAICO 2010	2,854
KICA-7783	金月真美MOONLIGHT LIPS　ラジオデイズに恋をしてⅦ　FINAL	2,854
KICA-7771	月刊ときめきメモリアルNO.14	2,243
KIDA-7633	笑顔いっぱい！／Girls Be Ambitious	1,020
KIDA-7362	エル・ニール	1,020
KIDA-7631	風がとまらない／そばにいるから	1,020
KICA-7794	ときめきメモリアルドラマシリーズ　虹色の青春　オリジナル・ドラマ・サントラ	2,854
KICA-7792	月刊ときめきメモリアル'97　秋の増刊号	3,568
KICA-7791	MIDI POWER Pro4 ～ときめきメモリアル～	3,873
KICA-7787	ステレオドラマ　クリック＆デッド　NETWAYスイーパーズmission:02	2,854
KIDA-7634	がんばれゴエモンのテーマ／おれはインパクト	1,020
KICA-7795	over the rainbow	3,059
KIDA-7635	終わらないメモリー／鼓動を止められなくて	1,020
KICA-7607	なんでだってば!?	3,059
KICA-7801	悪魔城ドラキュラXリミックス	2,447
KICA-7797	クリック＆デッド　NETWAYスイーパーズ　オリジナル　サウンドトラック	3,059
KICA-7772	月刊ときめきメモリアルNO.15	2,243
KICA-7799	2010年ラジオの旅　アンドロイドアナMAICO 2010　2	2,854
KICA-7798	金月真美の幻想夜話	2,548

NINTENDO POWER

ニンテンドウパワー応援団！

ここではニンテンドウパワーに関する読者のお便りをバーンと紹介!! まだ未体験の人は、お近くのローソンへGO！

「ファミコン探偵倶楽部II」が面白い!!

今号から始まった「ニンテンドウパワー応援団」は、読者の方から寄せられたニンテンドウパワーに関するお便りを紹介し、みんなで盛り上げていきましょう！ というコーナーです。では早速、お便りを紹介しましょう。

★ユーゲー編集部のみなさん、こんにちわ。早速ですが「ニンテンドウパワーに入れてほしいタイトル」とのことで、ディスクシステム不朽の名作として名高い『ファミコン探偵倶楽部I&II』を是が非でも希望します。それまでの推理アドベンチャーものとはちと違う魅力的なキャラクターや、横溝正史の小説のようなドロドロした人間関係もさることながら、×××が犯人だとわかったときのあの驚きには、心臓が変なふうに脈をうつほどびっくりしました。（中略）ぜひとも任天堂さんにリメイクでも新作でも構わないので書き換え用に入れてほしいのです。どうかお願いいたします。

（兵庫県：童夢）

いいですねえ「ファミコン探偵倶楽部」シリーズ。実は、このお便りが届いた翌日、シリーズ二作目がリメイクされてニンテンドウパワーのラインナップに加わったのですが、童夢さん、もう書き換えられたでしょうか？

★『ファミコン探偵倶楽部II』のリメイク、今朝（4月1日）書き換えして翌日クリアしました。エンディング前の文章を見て感動するのはディスク版と変わらないのですが、私が一番リメイクでよかったのは校長室の曲です。原曲はバッハの「2声インヴェンション第15番ロ短調」というピアノ曲で、アレンジがチェンバロ風でよい！

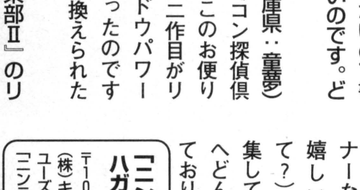
（神奈川県：浅川しのぶ）

何と一日でクリアされてしまったんですか！ でも、一気にプレイしてしまうほど、面白くてゲームをやめられないですよね。

個人的には「デビルワールド」とか、任天堂ソフトのなかでも、マイナーなゲームがリメイクされると嬉しいなあ（マイナー過ぎるって？）。さて、引き続きお便りを募集していますので、このコーナー宛へどんどん送って下さい。お待ちしております。

「ニンテンドウパワー」に関するハガキ、手紙はこのコーナーへ！

〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
（株）キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部
「ニンテンドウパワー」係まで



画面の臨場感は大幅にアップ。各章ごとに事件の経過を振り返ることもできる。

「ファミコン探偵倶楽部II～うしろに立つ少女」

●使用ブロック数、F6、B4、
●価格3000円

本誌1号でも紹介した、ファミコンアドベンチャーの名作をSFC用にリメイクしたのが本作。セリフ文字に漢字も入って読みやすくなったり、メモ機能も加えられたりするなど、とっても遊びやすくなっている。また、前後編に別れていたオリジナル版が1本にまとまったのも嬉しいところだね。あのサスペンスフルな内容は、今プレイしても新鮮（鏡を見るのがコワイッ！）だし、未プレイの人はぜひ体験してみて！

ダークでクールな3DRPGの一作目

懐ゲーキャラ図鑑

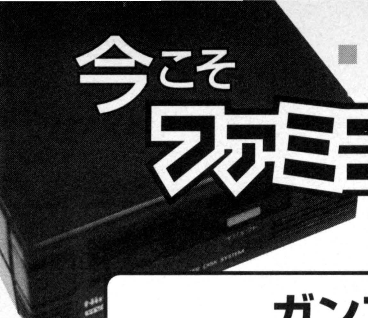
VOL.6
デジタルデビル物語～女神転生
中島朱美と白鷺弓子

描いてみん 天辰睦紀



天辰睦紀（あまたつ・むつき）：東京生まれ、神奈川育ち。m.c・A・Tファンクラブ会員。ゲーム関連誌やアンソロジーなどに漫画やイラストを描いている。NHK衛星のアニメ作品「白鯨伝説」が放映中断され、すっかり生体マグネタイトを失ってしまい、切に放映再開を願う今日この頃です。





古き良きアメリカのウエスタンを再現した、古き良きシューティングゲーム!!

アーケードのヒット作を移植した本作。操作方法にはやや難があるが、地味な画面ながら西部劇の雰囲気を感じさせる作りになっている。

ガンスモーク

●発売日：88・1・27 ●メーカー：カプコン ●ジャンル：シューティング

ちょっと異色なガンマン・シューティング

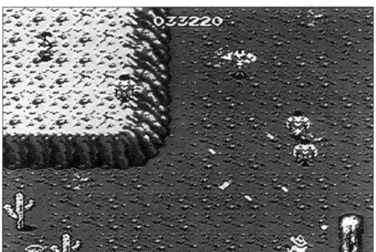
ゴールドラッシュに湧く、西部開拓時代、街は活気に溢れ人々も豊かになっていった。そして数年、金も掘り尽くし、食べていくのが苦しくなってくる。強盗するのに何の躊躇もしないアウトローが増え、人々はおびえていた…。

西部劇では定番のこのストーリーが出だしとなって、ゲームは始まる。主人公は流れ者のガンマン。プレイヤーはこのガンマンを操作して、荒くれ者や各ステージにいるボス敵を倒して進んでいくのだ。

はっきりいってしまえば、あの名作ガンシューティング「戦場の狼」の西部劇バージョンともいえるこのソフト。強制的に縦スクロールしていくところや敵キャラの出現の仕方、アイテムの出かたなどは、ほとんど同じような作りをしている。しかも、戦争モノだった「戦場の狼」が手榴弾やロケット弾を使った派手なドンパチをするのに対して、西部劇がベースのこのソフトでは派手さがない。

だけど、このゲームには雰囲気がある。人っ子一人いない西部の町に次々と現れる敵ガンマン、建物の中から狙い射ちしてくるヤツもいれば、猛然と向かってくるヤツもいる。これがちゃんと西部劇しているのがウレシイ。

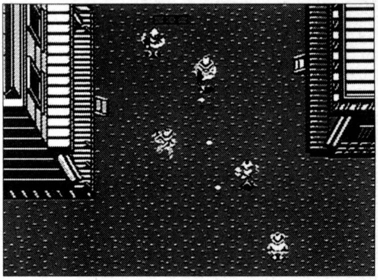
今見ればチャチに見えるファミコンの画面が、逆に雰囲気を醸し出している、と言うとちょっと言い過ぎかな?



敵のバリエーションもなかなか豊富。ダイナマイトは爆発する前なら踏み潰すことができるぞ。

多少難あり、の攻撃操作方法

アーケードでは三つボタン（カコミ記事参照）で6方向に打ち分けていたが、ファミコン版では、Aボタンで右方向、Bボタンで左方向、ABボタン同時押しで前方に攻撃するという操作方法になっている。両手に拳銃を持つガンマン、という特徴を出すために考えられた操作方法だと思うが、これはちょっと難しい。特にABボタン同時押しじゃないと前方に射てないというのは、操作ミスを誘い



手配書を手に入れてようやく対面できるボスキャラ。ちょっと面倒くさい。

アーケード版では…

このゲームはアーケードからの移植もの。元々は3つボタンのゲームで、6パターンの撃ち分けが可能、というかなり画期的な操作系だった。2つボタンのファミコンにそのまま移植するわけにもいかず、ゲーム性もかなりアレンジされている。手配書などのアイテムも色々考えた上での変更点なのだろう。

さて、その元版はどんなゲームだったかというと、これが激ムズ。プレイヤーキャラの移動が遅いのに敵キャラは多いわその敵は弾をばらまくわで、先に進むのはかなりツライゲームだった。しかもその敵のパターンもいきなり後ろから現れて弾を撃ったり、こちらの攻撃をかわすような行動をしたりとかなりキツイ。しかもボスキャラの弾は恐ろしく速いし…(特に後半)。

現在PS・SSで発売が予定されている、カプコンの過去のゲームをまとめた「カプコンジェネレーション」で、もし復活させることがあるならば、完全再現もうれしいが、ベリーイージーモードを入れてほしいところだ。

やすく、慣れるまでかなり苦労するだろう。

各ステージはザコ敵を倒しながら進んでいき、途中にあるタルの中や敵を倒すと入手できる武器パワーアップアイテムを駆使して進んでいく。

各ステージの最後に出てくるボスはステージ内のどこかに隠されている手配書を手に入れないと出現することはなく、その手配書もある場所を射たないと出てこない、というちょっと意地の悪いシステムになっている。

手配書が手に入らない限りは、ステージがループして延々と同じ場所を進みつづけることとなる。もっとも、ステージ途中に出てくるアイテムを売ってくれる町民から買うこともできる。これは救済処置ということなのだろうが、お金を貯めるためにわざとループさせる必要があるのだ。

スクロールするステージを、延々と敵を倒しながら進んでいくこのゲームでは、雰囲気こそが命といえるのに、これがせっかくの雰囲気ぶち壊しという感じがする。

そしてボスキャラも、連射していれば意外なほどアッサリと倒せてしまうので、ちょっと拍子抜けするところもあるし…。

発売当時とは、異なる楽しみ方

いろいろ文句を書いたが、それを補って余りある雰囲気を持つゲームであることは確かだ。

最終ボスの名前がウインゲートファミリー、アイテムを取ることで乗ることのできる馬の名前がサンダーボルト。これでピンとくる人は30代のプレイヤーだろうが、この二つの名前は、その昔大ヒットした西部劇マンガ「荒野の少年イサム」に登場する名前なのだ。主人公イサムの愛馬がサンダーボルト。イサムの育ての親であるアウトローで、最終的に決闘することとなるキャラがウインゲート一家という設定。おそらく開発者にファンがいたのだろうが、ウレシイのは少数のオッサンプレイヤーだけかな?

例えイサムを知らなくとも、カプコン独特の硬派シューティングのキモである難易度や基本ゲームシステムがしっかりしているので、プレイすればするほど、味の出るゲームといえるし、プレイヤーがこだわりをもって、例えば西部劇に連射は似合わない、と単発射ちで確実に敵を倒していくなどの遊びかたをすれば、また違った面白さが発見できるだろう。

ビジュアルがリアルで、見た画面が全ての現在。確かにそれは面白いのだが、単調な画面にこだわりや想像力をかきたてることで楽しむ、というのもまた悪くはないもの。

このゲームは自然にそんな気持ちにさせる、今だからこそ味わい深いゲームなのかも知れない。

ちょっとお得な裏技

■コンティニュー

ゲームオーバー表示中に1コンのAボタンを押しながら、B、上、下、左、右、B、上、下、左、右の順に押し、最後にスタートボタンを押す。

■最初からマシンガンを持っている

タイトル画面でAを4回、セレクトを2回、右を2回押してからスタート。

Gal GEE Senka 1



てきぱきワーキン☆ラブ

ようこそ、ほんわかワールドへ！

竹本ワールドが展開する本作は、近未来が舞台の育成シミュレーションゲームだ。「その他省」に勤める一癖ある三人のキャラクターを一人前に育てよう！

機種：PCE−SCD●ジャンル：SLG＋ADV●メーカー：NECホームエレクトロニクス
価格：7800円●発売日：97・3・28●編集部購入価格：6980円●入手難易度：やや難

「その他省」って、どんな仕事？

PCエンジン末期に発売された「てきぱきワーキン☆ラブ」は、「ゆみみみっくす」「だいな☆あいらん」などで、今や我々ギャルゲーマーにもすっかりお馴染みとなった、竹本泉ワールドで繰り広げられる物語である。舞台は2216年、文部省や通産省など、どの省にも属さない雑用を片付けるのがお仕事の「その他省」である。

主人公となるキャラクターは3人。典型的な竹本キャラを地で行くノーテンキな女の子、ヒカル。ヒカルとは反対にクールでしっかり者のナオミ。一見すると女の子みたいな姿だが、実は男の子のエダルト。この三人の上司となり「その他省」にくる様々な要求を処理するのがプレイヤーの仕事である。余談だが、15歳やそこらの少年少女が、なぜ役所勤めをしているのかは最後まで謎だったが…。

適材適所に派遣して難問を片づけよう

さて、舞台設定からして、いかにも竹本ワールド（コラム記事参照）といった本作は、基本的には育成シミュレーションゲームである。「書類整理」や「電話番」といった仕事を与えながら三人のパラメータを上げ、時折おこるイベント（仕事の依頼）の内容に見合った人材を派遣し、仕事を片付けていくのである。当然のことではあるが、派遣したキャラが依頼内容にあった能力を持っていなければ依頼された目的を達成できない。この仕事の結果によって報酬を貰うことができ、最終的に仕事の成功率がエンディングを左右するのだ。

この依頼内容というのが「地球の裏側までハムスターを届ける」など、（良い意味で）馬鹿げており、竹本作品的なほんわかした空気を作り出している。



彼がエダルト。いちおう念を押しますが、本作はギャルゲーです。

「竹本ワールド」ってなんだ？





竹本ワールド。竹本泉原作のマンガやゲームに一度でも触れたことのある方ならなんとなく雰囲気は察していただけるハズである。その見やすい絵柄とかわいらしいキャラクターたちが繰り広げる、独特のアホらしさというか、春の日差しの似合うマンガというか。とにかく泣こうと怒ろうと、笑顔が絶えることはない。関係ないが、まだマニアとしての自覚がないほど幼い頃に、親戚の家で偶然読んだ「あんみつ姫」にハマっちゃったことがあったが、今では良い思い出である。

ゲームにおける初の竹本作品といえば、忘れもしないメガCDの「ゆみみみっくす」で、このゲームのためだけにメガCDを購入した人もいた程だ。相変わらずの竹本色が色濃く現れ、まったくゲームという感じがしない（デジコミだしね）。ほかにもサターンの「だいな☆あいらん」、そして今回の「てきぱき〜」と、現在では3作品が存在するわけだが、どれも竹本作品の血は確実に流れており、「ファンが買ってがっかり」ということはないので遊んでみては？

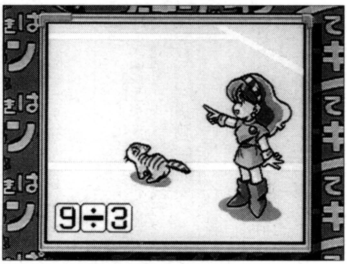
例えば「ファッションショーのモデル派遣」イベントは、男であるエダルトを派遣しろと言わんばかりのイベントで、コミカルなカンジだ。

また、ゲーム中には通常のイベントの他に、三つの大きなイベントが用意されている。それらの大イベントは、イベント中の選択肢が用意されていて、その判断は彼女たちの上司であるプレイヤーに任されることになる。つまり、能力値だけでなく、選んだ行動が結果を左右することになる。ここでは慎重な判断が必要になるのだ。

ハード末期のゲームだけに、出来は○

「てきぱき〜」は、PCエンジンの後期に作られたゲームなだけに、画面のデザインなど細かいところまでしっかり作られていて好感がもてる。フル画面サイズで描かれたビジュアルも非常に美しく、「限界に挑戦した」という売り文句も伊達ではない。肝心の育成パートの作りが少々大味な気もするが、イベントの数が豊富なのでプレイヤーを飽きさせない。また、ゲーム展開のテンポも良く、CD−ROMにありがちな読み込み時間の長さからくるストレスを全く感じさせないのも良い。その反面で、全体的に音の質が悪く、せっかくの美声（特に秘書役の岩男潤子）を満足に聞き取れず、イライラしてしまうのが残念でならなかった。

PCエンジニアを自称する方ならずとも、是非ともプレイしてほしい作品だ。しかし、完成度の高さからか、現在もお値段の方が少々高めで、新イベントもあるPC−FX版が発売されてしまったので購入に躊躇してしまうかもしれない。まあ、元祖であるエンジン版を買うもよし、新しくなったFX版を買うも良し。両方買うというのが一番ではあるが（笑）。



スケジュールを実行したところ。彼女たちのボケが見られるかも。

ギャルゲーチェック

かわいさ	85
お色気	45
感情移入	60
ストーリー	75
ゲーム性	80

よく
できました

竹本泉ファンの方でこれを持っていないようではすでに論外。純粋にお色気を求めるギャルゲーマー以外の方に安心して薦められる。



Gal GEE Senka ②

フォーセットアムール

コルクちゃんのお尻にクラクラ!?

敵にやられると主人公のコルクちゃんは、あられもない姿に!? 本作は、そんなサービス満点(?)のワイヤーアクションゲームだ!

機種：PCE−SCD●ジャンル：アクション●メーカー：ナグザット●価格：7600円
発売日：93・3・26●編集部購入価格：4980円●入手難易度：やや難

「二節棍」を武器に戦えコルクちゃん!

このゲームは「ヒットラーの復活」や「海腹川背」といったタイトルと同系統の、いわゆる「ワイヤーアクション」ゲームに分類されるアクションゲームだ。主人公はコルク・ランスという少女。ゴートボーンと名乗る邪教の司祭が魔物を召還し、人々を苦しませていた。そこに一人の老人が魔物退治のために、高名な武闘家であるコルクの父のことを訪ねてくるところから物語は始まる。

しかし、コルクの父はすでに病で亡くなっており、その技を受け継いだ姉も魔物に捕らえられてしまっている。コルクはさらわれた姉を助けに行くことを老人に告げると、それならば、とばかりに老人は今回の事を頼んだのだ。そして老人が差し出したのは、かつての「使徒」と呼ばれる救世主が使った伝説の武器「二節棍」とピンクの鎧。関係ないが、もしコルクの親父さんが生きていたら、この鎧はさぞ迷惑であっただろう。この「二節棍」を武器に、邪悪な司祭を倒し、さらわれた姉を助け出すのが最終的な目的だ。

ゲームの出来は、正直いってイマイチ…

では、肝心の内容を見てみることにしよう。全体的にそれなりの雰囲気は出ているのだが、ゲームの出来はかなりしょぼい。操作性はそこそこ(悪くない程度)で、自キャラの移動速度がちょっと遅いことと、攻撃の種類が少なく全体的に単調になりがちなことぐらいだ。しかし、残念なことに後半面の難易度が破綻している。1、2面はあくびが出るほど簡単なのだが、3面辺りからさりげな〜く難しくなっていき、4面の難易度は既に地獄、5面以降はもはやクリア不能とも言える理不尽な難易度がキミを待っている。



コルクちゃん、丸いお尻があらわになっていますよ。

るようになるぞ。　◆**裸のコルクちゃんが見られる！**…ＰＣエンジンお約束の裏技。旧システムカードでゲームを起動すると、なんとコルクちゃんが裸で登場するのだ！

しかもボス戦でコンティニューすると面の最初からというトドメまでつくのだからたまらない。とはいえ、敵のパターンを覚えていけば、クリアは何とか可能なので、諦めずにチャレンジしてみてほしい。

しかし、この「フォーセットアムール」、肝心のワイヤーアクションを使う場面があまりないのが残念。後半面になると使いどころがけっこうあるのだが、それが理不尽な難易度上昇の片棒を担いでいることを考えると悲しくなってしまう。特に後半面は画面下に落ちて死ぬことが多いので、「ジャンプアクション」という印象の方が強くなってしまうのだ。

とにかく「ワイヤーアクション」と聞いて、「海腹川背」のように自由度の高いものを期待してはいけない。期待して購入されても、筆者、編集部も責任をとれないので注意してほしい。



素肌に鎧は お肌に悪いですよ コルクちゃん！

コルクちゃん、鎧のせいで体が熱そうですね。脱いでみたらいかが？

あっ…破けちゃった。でも、もっと涼しくなってよかったね！

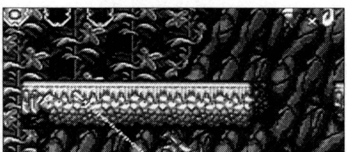
なんと真っ白な水着が！涼しくなったのか、軽やかにジャンプしています。

だけどコルクちゃん、こんな場所で裸のまま眠るのは危険だし、風邪をひきますよ？

「鎧ギャル」ならではのお色気は充実！

さて、主人公が鎧ギャルなら敵もギャルばかりという、まさに由緒正しきPCエンジンソフトと呼べるこのゲーム。最大の問題点は「やられるとなぜか服が破れる」という点に尽きるだろう。コルクは最初、鎧を着ているのだが、敵にやられるとこの鎧が取れる（魔界村っぽいカンジ）。そして、この状態で敵に触れると1ミス、というわけだ。この時のコルクはなぜか全裸。なんとも心憎いサービスなのだが、こんな小さなドットキャラが脱いでくれても、あまり美しくないので「なんだかなあ」と思ってしまう。

オープニングやステージ間に挟まれるビジュアルシーンは、動きは少ないもののなかなか良く描き込まれており、なかなかヨイ。たまに出てくるコルクのお尻のアップにクラクラだ。我こそはギャルゲーマー、という貴兄ならゲームの出来はどうであれ、持っていなくてはいけない一品であろう。



本作のワイヤーアクションは個性的で面白そうなのだが…。

ギャルゲーチェック

かわいさ	85
お色気	91
感情移入	60
ストーリー	70
ゲーム性	65

たいへん よく できました

やられると脱いでくれるサービス精神に免じて、お色気には1点加算。あまり有名ではないが、このゲームは隠れたレアアイテムである。ちなみにコルク役は夏樹リオさん。

裏技 ◆デバッグモードで遊ぼう！…ゲームを起動した直後のデモシーンの間に、方向キーの上を3回、下を3回、Ⅱボタンを3回、Ⅰボタンを3回、順番に押してみよう。するとデバッグモードに切り替わり、面セレクト、ビジュアルセレクト、サウンドテストができ

ソフトの森に眠るお宝を探しだそう

プレミアソフト探検隊

PREMIUM SOFT EXPLORATION

PCエンジン最後の拡張ハード「アーケードカード」専用の最後のゲーム。ただそれだけの理由でプレミア化している、ある意味、プレミアソフトらしいゲームだ。



今回のソフト

銀河婦警伝説サファイア

機種：PCE-SCD(アーケードカード専用)
メーカー：ハドソン
ジャンル：STG
発売日：95・11・24
価格：6800円
編集部購入価格**12800**円

最後の専用ソフト

「銀河婦警伝説サファイア」は、アーケードカード専用ソフトとして発売されたPCエンジン晩期の作品だ。アーケードカード自体がさほど普及しなかったことや、発売時にはすでにPS、SSがしのぎを削っていたこともあり、発売本数が限られてしまったことは想像に難くない。しかし、それはアーケードカード対応ソフトすべてに当てはまることで、その中から本作だけにプレミアがついていることの説明にはならない。そこで作品を紹介しながら、プレミアがついた理由の一端を解き明かしていきたいと思う。

「銀河婦警伝説」という名前からいかにもギャルゲーっぽい雰囲気が漂ってくるが、中身はきちんとしたシューティングゲームだ。プレイヤーは速度や攻撃方法の異なる4種類の機体から選んで操作する。攻撃力に大きな差はないが、スピードアップアイテムがないので速度は重視した方がいいだろう。もちろん各機体の女性パイロットの好みで選んでも何ら問題ない。

Ⅰボタンは通常ショットで、押しているだけで連射になり、一定時間押さないと特殊攻撃が可能になる。そしてⅡボタンを押すとボムが発射される。ショットはパワーアップアイテムを取ることで前方集中型、広範囲型、レーザーの3種類に変化する。パワーアップアイテムを取るとオプションが自機の左右につき、同じ種類のアイテムを取り続けることでショットが5段階まで強化できる。どのショットを選んでも大きな不利になることはないので、状況に応じて切り替える必要はないだろう。このように、操作系がシンプルなことと相まって、自機の操作にだけ集中することができるのがありがたい限りだ。

ゲームの内容も悪くなく、アーケードカードのおかげで処理落ちする事は皆無だし、これまでのPCエンジンでは不可能だったことをすべてやっている感じの演出は大したものだ。例えばステージのボスにポリゴンCGを使用したものがあり、それをスプライトで動かしている。大きなボスがスムーズに変形したり、多彩な攻撃をしてくるのはなかなかのもので、プレイヤーの闘争本能をあおってくれる。また、石像が雑魚キャラに分裂したり、橋を壊してドラゴンが飛来したりと敵の出現パターンは実に凝っている。暗い遺跡の中で、自機の前方だけライトに照らされるなど、何気ないことをきっちりと表現している点にも好感が持てる。難易度は程良く抑えてあり、イージーモードなら何度かプレイすれば必ずクリアできるだろう。全5ステージで20分少しでクリアできるので、ちょっとした息抜きにプレイすると丁度いいかもしれない。

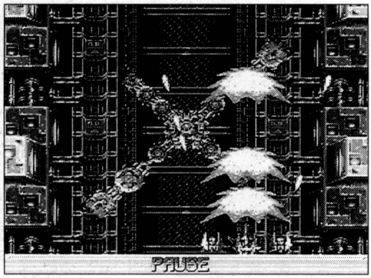
さて、ここまでは淡々と紹介してきたのだが、それには理由がある。本作はシューティングゲームとして及第点を与えることはできるのだが、これといったアクセントがない。シューティングゲームにおけるいいところをよせ集めた感じで、そつな

くまとまっていてもインパクトに乏しく、このソフトならではの部分が見えてこないのだ。

せっかくのキャラクターなのに…

「銀河婦警伝説サファイア」のキャラクターデザインは明貴美加で、これは作品のウリになっている要素に違いない。ところがそのキャラクターがまったく活かされていないのも気にかかる。選んだ機体のパイロットはステージクリア後に一言二言いうだけだし、取説でも申し訳程度にプロフィールが載っているだけ。そもそもキャラクターを活かすべきストーリー性が皆無で、取説掲載のバックストーリーは原稿用紙一枚分もないのだ。簡単に紹介すると、『2092年。人類は半重力物質により、あらゆる分野が飛躍的に進歩した。しかしその物質は時間渡航も実現させてしまった。増え続ける時間犯罪者対策に「対時間渡航犯罪捜査局」が創設された』というもので、プレイヤーは時空犯罪テロリストと戦っているのだ。

ステージのボスが時空犯罪テロリストで、倒すと別の時代へ逃げてしまう。これを追いかけて過去や未来に行くことになる。しかし、ステージ間にはオペレーターが「何年に何々が発生した」と事務的に言うだけで、犯罪者を追っかけているという緊迫感がない。しかもこの無意味な幕間劇はゲームのテンポを悪くしてしまっている。更にせっかく過去に行っても、敵キャラやステージのグラフィックから、過去で戦っているという気が起こらない。時間犯罪という素材は悪くないのだから、ステージに分岐があったり、ステージセレクトの選び方で展開が変わるような手法もできたのではないかと思ってしまう。



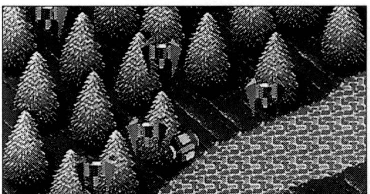
立体感を感じさせる演出。ボス敵の4本足の敵が実に「レ〇・フォース」っぽい。

こうして違和感を感じながらゲームを進めていくと、エンディングでその原因に思い至ることになる。ネタばらしになってしまうが、テロリストは未来の時間犯罪捜査官で、未来の人類が滅んだので歴史を変えたかったらしい。そして先達であるサファイアたちに後事を託して、物語は終わる。しかしプレイヤーにしてみれば、伏線どころかストーリー展開すらない状態なので驚きもないし、かといって納得するわけでもない。つまりゲームとストーリーが絡んでいないのだ。このため、筆者にはゲームを先に作ってストーリーを後付したように感じられた。

プレミアの価値はゲーム本体にはない？

賢明な読者にはここまで読めばわかるだろうが、筆者には本作にプレミアがついた理由が理解できなかった。これまで本誌で紹介した作品は、希少価値のほかにプラスアルファがあった。しかし本作にはそれが見あたらない。明貴美加のキャラクターという要素も結果的に相殺されているし、他に類を見ない奇抜なゲームというわけでもない。

プレミア価格は店の独断で決められるものではなく、購入者が妥当だと思うことで成立しているといえる。つまりプレミア価格とは、購入者が下した適切な評価ということができる。そのため、筆者が見落とした魅力があるのかもしれない。いずれにしても、本作にプレミアがついた理由はプレイしてからじかに確かめてほしい。



これだけの敵キャラを表示できるのはさすが。バリエーションもかなり豊富だ。

私の懐ゲー

最近の懐ゲーは、「こんなん作っちゃいました」が多かったため、もっと「人生変わっちゃいました」的な濃いお話を待っていた当コーナー。そこへ「こんなん作っちゃったから人生変わっちゃいました」な強烈体験が飛び込んできた!!

今回、人生を一変させた貴重なお話をしてくださったのは印南秀樹さん。この方は「ショップ探訪記」で取材させていただいた、「リミテ ゲームショップ8bit」の責任者なのだ。取材でお話をうかがったところ、開店経緯があまりにもドラマティックだったので、そのお話を埋もれさせてしまうのは惜しい！と、急遽このコーナーに登場していただいた。

編集部（以下、編）：どうして昔のゲームの専門店をやろうと思われたんですか？

印南さん（以下、印）：話すとすごい長いんですけど。97年の秋のゲームショウで「ゲームに捧げる歌」っていうイベントがあって、その告知がファミ通に載っていたんです。で、前の職場にいたギターのうまい人に、その話をしたらすごくノってくれて。その場でビールを飲みながら、歌詞もメロディも即興で作りました。「フォーメーションZに捧げる歌」って言うんですけどね（笑）。その歌を録音したテープをファミ通に送ったら、「大変いい作品なんで当日来て下さい」という通知が来たんです。

編：ゲームに捧げる歌ということですが、選んだタイトルが渋いですねぇ。

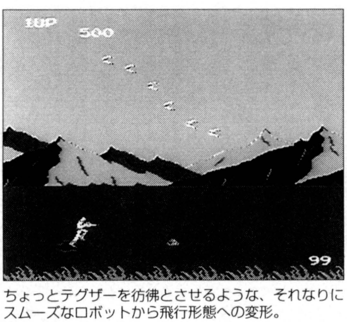
印：ええ、当日は5組くらい呼ばれてたんですが、僕たち以外は、プロみたいな女性ボーカルの「フロントミッション オルタナティブ」とか、トップガンみたいな「エースコンバット」とか…。カッコいいんですけど、なんか「捧げる歌じゃないなあ」って感じでした。まあ、小・中学生の姉妹がピアノで歌った「チョコボ」はなかなか良かったんですが…。

編：どれも新しいタイトルばかりですね。どうして「フォーメーションZ」を選んだんですか？

印：「フォーメーションZに捧げる歌」は、僕の実体験が元になってるんですよ。飛行機からロボットに変形する、って噂を聞いて、「そんな馬鹿な」って興奮しちゃって、どうしてもどうしても欲しかったんです。でも、親は買ってくれなくて、お祖父ちゃんに誕生日ってことで買ってもらいました。あの頃って、まだゲームには無限の可能性があったような気がしてたんです。「TVゲーム」っていうのが、どこまで何を見せてくれるのか。それを、ユーザーも制作者もすごく夢見られた時代だったと思うんですよ。そんな気持ちが伝わったのか、司会の伊集院光さんにもずいぶんエコヒイキされたみたいです。その場でかなり熱く、観客に向けて語らせてもらいました。

編：印南さんがですか？

印：いえ、僕はすごく緊張してた



ちょっとテグザーを彷彿とさせるような、それなりにスムーズなロボットから飛行形態への変形。

んで、そのギターのうまい相棒が代わりに（笑）。でも、何を話すかっていうのは、事前に二人で話してましたんで、彼がしゃべったといっても、内容は僕の言いたかったことばかりでしたよ。

編：どんなことを話したんですか？

印：ゲームってどんどん進化してるけど、ゲームの面白さは、絵が綺麗とかじゃないだろう？ 子供の頃ってもっと、大切で仕方なくて枕元に置いて寝ちゃうような、宝物だったろう？ ってことをどうしても言いたくて、会場に呼びかけたんです。彼はしゃべりのうまい人だったので、すごく熱く語ってくれました。

編：反応はどうでしたか。

印：もう、ワーッてすごい拍手喝采で。やっぱり、こういう気持ちってみんな心の奥底には持ってるんだ。なかなか機会がなくて振り返ることがないけど、原点というか、回帰願望はあるんだ、って。何とも言えない手応えを感じたんですよ。自分だけじゃないんだな、って。

編：じーんときちゃいますねぇ。それがお店を始められたきっかけになったんですか？

印：そうなんです。実はこの頃、すでにゲームショップを始めようと準備はしてたんですよ。もともと僕は個人的に、FCのソフトは数百本持ってましたんで、ショップの特色としてFCを少し置くようにしようとは考えてました。それが、会場いっぱいの拍手を聞いた瞬間に、「昔のゲームの専門店にしよう！」って（笑）。商品の7割は自分のコレクションの放出だったんですけどね。運命を8ビットマシンに賭けてみたんです。こんな博打みたいな店、潰れるなら一カ月だな、と思いながら。

編：ドラマですねぇ。そんな印南さんの、心に残る1本って何でしょうか？

印：「ギャラクシアン」ですね。幼稚園の頃なんですが、当時1日20円のおこづかいを持って、子供の足で1時間はかかる商店街のゲームコーナーに、毎日通ってました。1プレイ20円だから、1日1回しかできませんが（笑）。これは自機が左右にしか動かないんですが、前に出ることができたら、どんなに戦略が広がるだろうとか、そういう想像力みたいのをすごくかき立てられた、最初のゲームなんですよ。

◆　◆　◆

昨年秋のゲームショウで、印南さんのアツイ歌を耳にした読者さんもいるんじゃないだろうか？「フォーメーションZに捧げる歌」の歌詞を掲載したので、ぜひそちらも見てほしい。なお、希望者にはこの歌をダビングしてくださるそうだ。聴いてみたい人は、生テープと返信用の切手を同封して、「リミテ ゲームショップ8ｂｉｔ」さんに連絡してみよう。

それでは、当コーナーは引き続きとっても濃い思い入れや体験談を募集中です。宛先はこちら。よろしくお願いします。

「フォーメーションZに捧げる歌」

作詞：印南秀樹　作曲：池田くん

１０歳の誕生日に買ってもらったＺ

おじいちゃんに買ってもらったフォーメーションＺ

欲しくて欲しくてたまらなかったフォーメーションＺ

ＢＧＭなんかいらない　３面までしかなくてもいい

ただ飛行機がロボットにチェンジすれば　それだけで満足だった

買ったその日にクリアしたＺ

古本屋に２００円で売れたフォーメーションＺ

(shout～　ジャジャジャレコ！　ジャレコ！)

「私の懐ゲー」コーナーでは、様々な「尋常でないほどのめりこんでる」ゲームに対するお便りを募集中です。なぜかあまり「このゲームで人生が変わった」というタイプのお便りがないのですが、そういうのでもＯＫです。どんどんご応募ください。

〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1MGビル
(株) キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームス編集部
「私の懐ゲー」係

どうせ買うならこれを買え！

USED GAMES Pick Up!

今月の一本

1998 SUMMER **Lineup**
SUPER FAMICOM●スーパーファミリーテニス　GAME BOY●ゴッドメディスン
MEGA DRIVE●斬　夜叉円舞曲　FAMICOM●烈火　PC ENGINE●パラソルスター

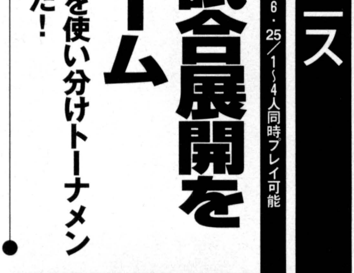
SUPER FAMICOM

スーパーファミリーテニス

メーカー：ナムコ／価格：7900円／ジャンル：スポーツ／発売日：93・6・25／1～4人同時プレイ可能

簡単操作で、リアルな試合展開を再現した傑作テニスゲーム

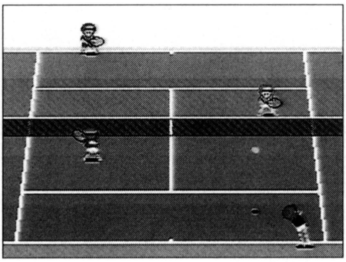
サーブ、スマッシュ、ボレー。さまざまな球種を使い分けトーナメントを勝ち抜け！　狙うは栄光のグランドスラムだ！



奥の深いシステムで、万人に受けた名作ゲーム

『スーパーファミリーテニス』は、93年にナムコから発売されたソフトで、ファミコンやPCエンジンなどから次々と発売され、人気を得た『ファミリーテニス』シリーズの一本である。

20人の個性溢れるキャラクターを操り、シングルやダブルスで四つのトーナメントを勝ち抜くことが目的。しかし、このソフトにはトーナメントのほかに、延々とプレイするエキシビジョンモードしかなく、お世辞にも長々とやるようなソフトではない。…と、このゲームをやるまでは考えていた。だが、あるふたつの『要素』により、つい長時間プレイしてしまうのだ。その要素とは、まずひとつが『テニスの魅力』である。



実際の地名を付けたリゾート系からオリジナルまで、多彩なテニスコートも魅力の一つ。

神経が擦り減るようなコースの読み合い、息もつかさず続く激しいラリー、コートに突き刺さった一球がもたらす高揚感。試合後の心地よい疲労。こういった、テニス本来にある魅力や、面白さを余りなく詰め込んであるため、負けても今度こそ勝ってやるという気がわき、やめるにやめられなくなってしまうのだ。

そして、ふたつめは『操作の奥深さ』だ。

現実のテニスには、どのコースにどうやって打ち込むかによって、さまざまな種類の打ち方がある。しかし、この『スーパーファミリーテニス』では、それら全ての操作は、十字キーの入れ方と、Y、B、Xボタンの四つで、簡単に行なうことができるようになっている。そのため、初心者にもわかりやすく、すんなりとプレイすることができる。また、その一方で、よりテニスらしさを出すためにボールに回転をつけたり、コートによってボールの跳ね方が違ったり、フォ

イカした裏モード『栄光の南十字星』
君は、夜空に輝く星のようになることができるのか!?

実は、このゲームには、エキシビジョン、トーナメントの他に、もうひとつ遊べる裏モードがある。その名は『スーパーファミリーテニス～栄光の南十字星～』。タイトル画面で、セレクトを5回押してスタートすることによってできるこの裏モードは、闘志溢れる熱血美少女マコが、コーチとともにトッププレイヤーを目指すという、凄まじいタテロールのおねえさんが出てくる、どこかのスポ根アニメのような設定の、ストーリーモードなのだ。

そして、この設定だけでも素晴らしいというのに、その内容は、さらにはてしなく素晴らしいのだ。

例えば、始めてすぐのイベントなのだが、金髪美少女ビューティとの試合に勝つと、何処からとも無くボールが凄い勢いでマコめがけ飛んでくる。……が、彼女はそれを素手で難なくキャッチし、こう一言「ボールに手紙がはさんであるわ!!」…………どうやってじゃぁぁぁ!! そして、手紙は「妹をさらった。助けたかったら、試合に負けろ」という脅迫文。迷うマコは、いつもの調子が出ない。そこへ、波止場にいる船乗りのように右足をどこかにかけ、必殺仕事人もかくやという音楽とともに、さっそうと現われたのが『その笑顔に女子選手はメロメロ、男子選手はイライラの、テニス界の貴公子ダンディ(説明書抜粋)』という、歯が奇麗な二枚目男。このあたりで、私は我慢できず、2分ほど腹がよじれて、床を這い回ってしまった。

他にも、ライバルの出現、男との三角関係でうらまれる主人公……など、実にさまざまで、お約束な素晴らしいイベントが盛りだくさんなのだ。おそらく、半分近くのロムの容量はこのモードに費やされているのではないだろうか? ここまでして、裏モードにするあたりが、さすがは「遊び」をクリエイトするナムコである。

もし、何処かでこのソフトを見かけたら、一度はプレイして笑い転げてみるといい。嫌なことなど、一撃で吹き飛んでしまうぞ。



アハンドで打つかバックハンドで打つかで球種が変わったりと、なかなか奥深いシステムが組まれているのだ。したがって、上級者でも飽きることなく、プレイすることができるのだ。

こういった、初めての人やゲーム慣れした人、子供から大人まで、まさにファミリーで楽しめるからこそ、このソフトは長く支持されつづけてきたのである。

やるほどハマる、スルメのような面白さ!

このゲームを本体に差し、ゲームをスタートした瞬間、おそらく誰もが「地味だ」と感じるだろう。違いのよく分からないキャラクター、BGMのない試合展開など、確かにほかのゲームに比べれば、かなり地味だ。しかし、テニスという集中力のいるスポーツでは、この地味さがいいのだ。純粋にテニスを楽しもうというゲームに、余計なグラフィックや、BGMは必要ない。派手なBGMよりも、コート上に響くボールの音、時折聞こえてくる観客のどよめきと拍手、こういったワンポイントでの効果音が、どんどんと、ゲームにのめり込ませていくのである。

また、多少慣れが必要だが、インパクト(ボールがラケットに当たる瞬間)に十字キーを押すことで、ボールを打ち分けることが可能になる。たとえば、手前のコートにいて、右奥に打ち込みたいと思ったら、右上を押しながら、B又はAボタンを押せばいいのだ。ただ、この行動は、ボールに追いついてからやらなければならないため、走っている方向と逆に打ち込む場合は、追いついたと同時に逆側にキーを入れなければならない。かなりテクニックのいるプレイだが、この打ち分けができると、左右に振って、相手を揺さぶったり、一気に得点を重ねることができるようになり、戦略の幅が広がる。

そして、今度は、打ち分けによるコースの読み合い、ネット際でのボレーの応酬…といったように、この『スーパーファミリーテニス』は、やればやっただけ上達して、その喜びを得ることができる。まさに噛めば噛むほど味の出る、スルメのようなソフトなのだ。



編集部購入価格	3980円
入手難易度	普通

★おすすめポイント

テニスというわかりやすい素材を上手くゲームにした人気シリーズ。単純な操作の中にも、奥深さがあり、やり込むほどに楽しさが実感できる。対戦プレイも熱く、一家に一本の定番ソフト。

★発売当時の評価

ファミリーテニスシリーズはファミコンやPCエンジンですでに人気を得ており、本作も手堅い評価を得た。オマケのアドベンチャーモードも話題になった。

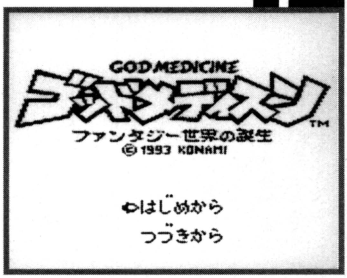
GAME BOY

ゴッドメディスン

メーカー：コナミ／価格：4500円／ジャンル：RPG／発売日／93・7・20／1人プレイ専用

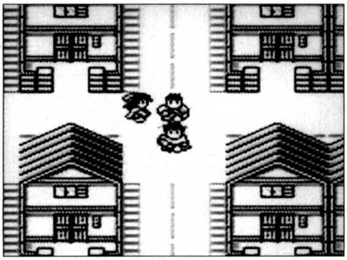
絶妙のゲームバランスでつくられた、誰でも手軽に楽しめるRPG

現実世界と実体化したゲーム世界をまたにかけ、三人の小学生が大冒険を繰り広げる！　発売当時、人気を呼んだファンタジーRPG。



二つの世界を行き来するRPG

『ゴッドメディスン』はコナミがゲームボーイ用に発売したソフトだ。このゲームの一番の特徴は、ゲーム内に異なる二つの世界が用意されていること。ひとつは、小学校やゲームショップなどがある現実の世界。もう一つは、あるゲーム会社で開発中だったRPGのワールドが実体化してしまった世界である。この二つの世界を行き来するため、通常のファンタジーRPGではあり得ないような現実世界でのイベントなどもあり、独特の楽しみを味わうことができる。


ゲームは、現実とファンタジーという2つの世界を舞台に展開する。

ゲームはイベントを一つ一つクリアすることで進む。いずれのイベントも短いため、時間をかけることなく、手軽に遊ぶことができる。また、戦闘も、攻撃方法を選ぶだけでOKなので、RPGをあまりやったことのない人でもすぐに慣れることができる。

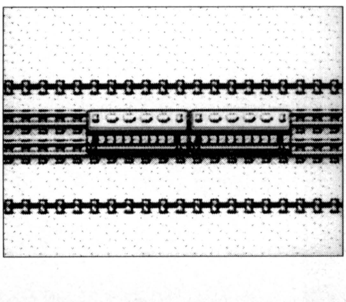
世界を救う勇者は元気な小学生!?

物語は、ゲーム開発会社で開発途中だった『ファントム』というRPGが、事故によって実体化したところから始まる。

ゲーム世界のボス・魔王クロヴァーが現実の世界を手にいれるため、『次元の通路』という二つの世界をつなぐ通路を通り、主人公のいる現実世界にやってきてしまうのだ。このとき、魔王を追ってきた勇者たちは、逆にクロヴァーに倒されてしまい、その現場をたまたま見ていた小学生たちが、勇者の証である『光の玉』を受け取り、二つの世界を救うために冒険をすることになるというストーリーだ。

光の玉を託されたのは、ナオト、ケンスケ、ミキの三人。ミキは攻撃魔法を使うキャラクターで、パーティの中で一番素早い。彼女の攻撃の後敵にとどめをさすのは、直接戦闘力が高いケンスケの役割だ。そして、ナオトはふたりの中間に位置する。ミキの攻撃魔法で倒しそこなったり、ケンスケで攻撃するまでもないような敵には、ナオトの攻撃が役立つ。

ゲーム世界では、お城や宿屋、洞窟などがあり、一般的なファンタジーRPGと同じように、中ボスの待つダンジョンに潜り、敵との戦いでHPが減ってきたら、宿屋で体力を回復する。


現実世界では、町から町への移動に電車を利用。ちなみに改札機は自動化されている。

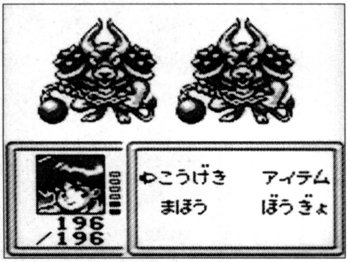
一方、現実世界では、会社の中やタンカーの中にいる敵と戦い、HPはナオトの家で回復するようになっているのだ。

「まふうシステム」で多彩な戦闘が楽しめる

戦闘においても、特徴的なシステムが用意されている。武器に「まふうせき」と呼ばれる宝石を組み込むことによって、特殊な効果を生み出す「まふうシステム」である。

例えば、ナオトの持つ「まふうけん」に「ファイアカット」をつけると、2倍のダメージを与える「ファイアパワー」が使用可能になり、敵単体に大ダメージを与えることができる。組み込む石によって効果はさまざまにかわり、同じ「まふうけん」に「ダークカット」をつけると、敵を弱いモンスターに変えられる「チェインジ」になるなど、バリエーションは豊富。さらに、同じ「ダークカット」でも、ミキが持つ「まふうゆみ」につけると、敵の動きを1ターンの間止める「ロックオン」になるなど、使うキャラクターによっても効果が異なるようになっているのだ。また「まふうせき」が、各種類一つずつしかないため、誰の武器にどの宝石をつけるかで、展開は大きくかわってくる。

プレイヤーは常に試行錯誤をしながら、有利な戦闘方法を考える楽しみを味わえるのである。



スタンダードな戦闘画面。RPG経験者なら、すんなりとゲームに馴染めるのもポイント高し。

いつでもどこでも手軽に冒険の世界へ



『ゴッドメディスン』の魅力は、とにかく遊びやすいという一言に尽きる。

その最たるものがイベントの短さで、大体が5分から10分ほどで終了する。そのため、通勤通学の途中や、友人との待ち合わせ時間などに手軽に冒険を進めることができるのだ。また、ゲーム中には10体以上の中ボスが存在し、物語のヤマ場が何度も訪れることになるので、飽きずにプレイできる。

セーブについては、どこでも可能なので、時間の空いたときなど、すぐに始めてすぐに終えることができる。これも遊びやすさという点から見ると、大きな特徴だといえるだろう。

さらに、成長のバランスもとれている。ダンジョンを探索していれば、自然とボスと戦うにたるだけのレベルになっていくので、経験値を稼ぐための無駄な戦闘をしなくてもゲームを進めていくことができる。そのうえ、レベルアップすると、HPと魔法の使用回数が全快するため、中ボスなどの強い敵を倒した時点で、仮にパーティの状態がボロボロになっていたとしても、そこでだいたいレベルアップするので、そのまま冒険を続行することもできるのだ。さらに長いダンジョンには、必ず回復ポイントがあるのもうれしい。このため、戦闘の連続でやむなく引き返すということはほとんどない。とくに、序盤の「えいゆうのはか」や、中盤のヤマとなる「タンカー」では、複数の中ボスが待ちかまえているため、こうしたシステムが非常に効果を発揮してくれるのだ。

ゲームボーイという、携行可能なハードの特性を見事に生かしている『ゴッドメディスン』。最近、新機能を搭載し、スーパーゲームボーイにも対応している復刻版が発売されたので、一度、プレイしてみてはどうだろうか。



編集部購入価格	2580円
入手難易度	難しい

★おすすめポイント

誰もが安心して楽しめる良質のRPG。グラフィック、難易度、システムなどがGBというハードを意識して作られており、気持ちよくプレイできる。手軽にRPGをやりたいという人にはオススメ。

★発売当時の評価

いつでもどこでもプレイできるというゲームボーイに合った内容のRPGとして高い評価を得た。中古も品薄で人気の高さが伺える。

MEGA DRIVE

斬 夜叉円舞曲

メーカー：ウルフ・チーム／価格：8500円／ジャンル：シミュレーション／発売日：91・3・29／1～2人プレイ可能

時は戦国時代。闇の魔神の虜となった信長を討て！

戦国時代を舞台に繰り広げられる激闘を描くSLG。戦闘以外の要素を大胆に削ぎ落とした、スピーディでスリリングな展開が魅力だ。



魔神降臨迫る！いま、新たな光と闇の戦いの幕が開く！

時は永禄八年。異界の邪神のしもべに憑依された織田信長は、日本を闇に落とすべく、秀吉、家康ら、同じく闇の眷属となった大名たちとともに「魔空」陣営を結成、暗躍を開始する。これに対して、魔神降臨を阻止するため、呪術に長けたバテレン教徒や忍者たちを中心に「夜叉」と呼ばれる者たちが立ち上がる。こうして、日本は光と闇の壮絶な戦いに突入していくのであった…。

『斬 夜叉円舞曲』は、ウルフチーム制作の戦国ファンタジーSLGである。

ウルフチームといえば、パソコンゲームの黎明期に洗練されたゲームシステムと、素晴らしく精度の高い（当時としては）美麗なグラフィックで、一世を風靡したヒットメーカーである。パソコン雑誌の新作紹介に「ウルフチームの新作」という文字があれば、それ以上何もいらないほどの熱烈なファンが多く、『斬』は、その中でも高い人気を持ったシリーズだった。

もとは『夢幻戦士ヴァリス』という横スクロール型アクションのシステムを生かした、硬派で渋いパソコン用アクションゲームだった（このときのタイトルが『夜叉』）。ファンタジー要素を取り込んだ独特の戦国解釈が秀逸で、この世界観を使ったSLGがシリーズ化され、それがメガドライブに移植されてきたのが、『夜叉円舞曲』なのである。

なお余談だが、『ヴァリス』は、ギャルゲーのはしりとなったソフトで、女子高生のヒロインが悪の秘密結社と戦う特撮ノリの作品だった。変身前はスカートの中がチラチラ見えるセーラー服、変身後は防御力度外視の露出度満点コスチュームになるという、煩悩直撃のキャラデザインが強烈で、後にPCエンジンCD－ROM²に移植されている。



戦国時代ならではの顔ぶれと、洗練されたシステムでシミュレーションファンも十分楽しめる。

剣戟が空を切り裂き、呪術が敵を焼き払う豪快無比な戦国絵巻

『夜叉円舞曲』の目的は、プレイヤーが夜叉、魔空、中間のいずれかを担当して他の勢力を滅ぼし、日本を統一することである。なお夜叉を選んだときだけ、統一を果たした後で、蝦夷地に復活した邪神を封じるというエクステンドシナリオが用意されている。



普通の歴史シミュレーションとは違い、呪術、結界といったファンタジー要素が盛り込まれている。

必勝テク伝授！

どんなに不利なシナリオもこれで勝利は確実



このゲームの特徴は、豪快さにある。強力な呪術を使えば二万いた敵兵が一気に五〇〇〇になってしまうし、ひとたび台風や飢饉が国を襲えば、人口が八〇〇〇、一万といった規模で減少していく。このため、見かけ上、たくさんいるように思える兵力も一瞬で消し去ることができるのである。さらに内政要素がいっさいなく、兵力の補充と移動を行えば、あとは戦闘という、ぜい肉を極限まで落としたシステムが採用されているため、展開が非常に早くなってくるのである。SLGというと戦略を練りながらじっくり進めるというイメージがあり、これに面倒くささを感じて敬遠してしまう人もいるかと思うが、このソフトにはそれがない。その一方で、戦闘ではいかに兵力を有効に集結させるが重要になってくるため、複数のユニットをうまく操っていくという指揮の差が勝敗を決することになる。このへんの戦略は、SLG好きでも十分に楽しめる内容だ。

また、各地には武将の能力を強化する「宝物」が封印されているので、これを見つけていくというコレクション性、誰をどう強化するかという、人材育成的な楽しみも味わうことができる。単純な戦闘だけのゲームになっていないあたり、いかにもゲームを作り慣れたウルフチームの面目躍如といったところだろう。

このゲームでは、選んだ陣営によって有利不利が極端に違う。ここではどんな弱小陣営でも勝利できるよう、いくつかテクニックを紹介しよう。

①陣形頼りの戦術は避ける

このゲームの戦闘は、まず陣形を選んでから双方の武将が攻撃し合うというシステムを基本としている。このとき、陣形相互間の有利不利（陣形は三つあり、ジャンケンのように互いに強弱がある）で、ダメージにけっこうな差が出るが、これに頼って戦うのはあまりにも運を頼りすぎ。ともかく戦闘の基本は数だ。複数のユニットをうまく連動させて、必ず敵の二倍以上の戦力で戦うことを心がけよう。

②城に籠もっての呪術を多用

呪術は極めて強力な武器だが、乱発するとエネルギー源である妖力を失ってしまうという欠点がある。これを克服するために、広範囲に攻撃可能な呪術を使える武将は、なるべく城に籠もらせてしまおう。これで毎ターン妖力の回復が可能になるので、ガンガン攻めまくることができるぞ。

③「諜報」「宝物」を使え

何もすることがない武将には、「諜報」「宝物探索」を実行させせよう。こうした非戦闘行為も、ちゃんと経験値を得ることができるので、こまめに繰り返せば、「位階」を上げるのに役に立つ。このゲームでは、官位の低い武将は兵を多数率いられないので、非常に活躍しにくい。位階を上げていくことは、勝利への最短経路となるのだ。



編集部購入価格	280円
入手難易度	易しい

★おすすめポイント

戦国時代に呪術という要素を加えた異色シミュレーション。全体的には「魔界転生」のような独特の世界観を醸し出している。単なる戦国モノに飽きたという人にはうってつけの一本。

★発売当時の評価

雑誌の評価は決して高いとは言えなかった本作。呪術といった特殊な要素があり、歴史シミュレーションとしては異色作過ぎてユーザーに理解されなかったのかも。



FAMICOM

サマーカーニバル'92 烈火

メーカー：ナグザット／価格：4980円／ジャンル：シューティング／発売日：92・7・17／1人プレイ専用

FCソフトとは思えない、超高速&激烈難易度STG！

敵の攻撃の激烈さはファミコンSTGでイチバン！ ハードの末期に発売されただけに、本作は、制作者たちの熟成した高い技術力を感じる。

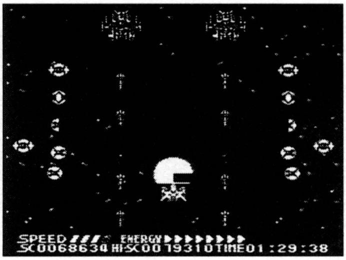
イベントも開催されたのに、今ひとつマイナーなSTG

『サマーカーニバル'92烈火』というファミコンソフトをご存じだろうか？ 最新鋭の強力な戦闘機「RECCA」を操り、謎の宇宙艦隊に挑むという縦スクロールシューティングである。タイトルが示すように、92年の夏、ナグザット主催で開催された大会にこのソフトが使われた。そのための競技用モードも『烈火』には用意されている。

そんなイベントが開催されたにも関わらず『烈火』は知る人ぞ知るという程度の知名度しか得られなかった。ソフトが発売された時期も悪かった。世の趨勢がすでにスーパーファミコンへと流れていた時期に、ファミコンのソフトを出したところで、さして注目されなかったのは当然であろう。

さほどの認知を得ることなく消えていった幻のシューティングゲーム『烈火』。もし、このソフトがなんのことはない凡百ゲームの一つであったならば、こうしてこの場で取り上げることもなかっただろう。だが、『烈火』はあらゆる点で並のソフトではなかった。

ファミコンとは思えないスピード感とサウンド



敵が増えると目茶苦茶画面がチラつく。だが、そんなことは本作にとって、ささいなことだ。

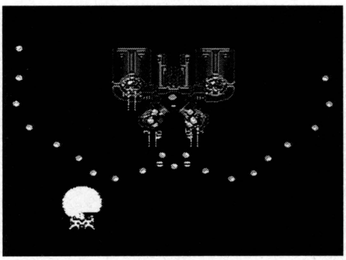


まず注目すべきは、ファミコンの性能を極限にまで引き出したその技術力。ファミコンという制約の多いハード上で、多関節キャラの制動や背景のダブルラスター処理を行いつつも、高速にゲームを展開させている高度なプログラム技術には目を見張るものがある。画面が多少ちらつくのはファミコンの性能上いたし方ないが、慣れればさほど気にならず、問題なくプレイできる。

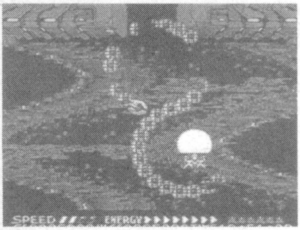
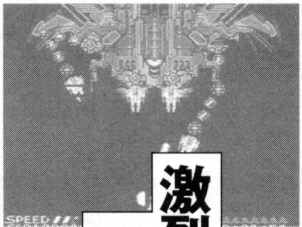
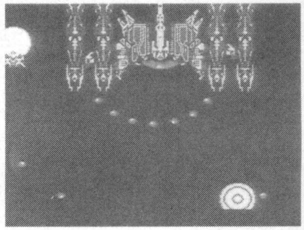
また、BGMがテクノサウンドであることも当時としては先見の明があった。ローテクであるファミコンのPSGを逆手にとった、単純な波形を機能的に用いるブリープ・サウンドを駆使し、ファミコンとは思えない音を奏でている。

シューティングマニアも唸る超絶難易度！

だが、高度なプログラム技術や音楽もさることながら、『烈火』を伝説たらしめた最大の要因は、ファミコン史上最強を誇る激烈に高いその難易度である。『烈火』の難しさときたらそれはもう半端ではない。



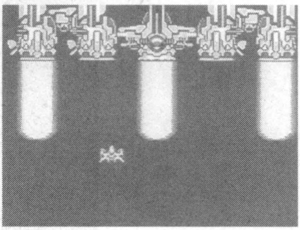
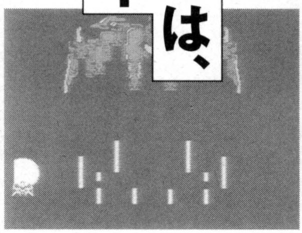
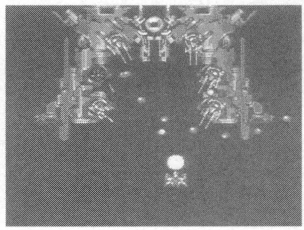
ボス戦。攻撃を普通に避けようとしても無駄。バリアを張って、攻撃のチャンスをうかがおう。

激烈難易度の「烈火」は、裏面こそが本番？

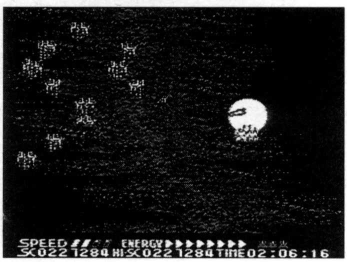
デタラメなほどに難易度の高い『烈火』ではあるが、決して理不尽なゲームではない（シューティングが苦手な人にとってはその難易度自体が理不尽なのだが）。敵の攻撃は熾烈を極めるが、その分、自機は容易にパワーアップでき、攻撃のバリエーションも多い。　そして、このゲームを攻略する上で欠かすことのできない重要なシステムが、攻防一体のバリアシステムである。これは通常弾を撃たずにいると自機前方にバリアが形成され、敵弾を防ぐことができるというもの。さらに、約２秒でバリアは最大となり、この最大時のバリアはボムとして使用できるのだ。したがってボムの弾数制限はなく、撃ち放題というわけである。敵弾が多い場面はバリアで切り抜け、要所にボムを撃ち込む。このバリアとボムの使い分けが『烈火』攻略のカギとなるのだ。

ちなみにこのゲーム、裏面が存在するのだが（表面のエンディング終了後に、リセットすれば裏面がプレイできる）、表面が全４面なのに対し裏面が全７面もあり、表より裏の方が多いという始末。「上級者は表面をクリアして当たり前。裏面が本番なのだ」という制作者のメッセージなのだろうか。

超スピードで襲いかかってくる画面を埋め尽くさんばかりの大量の敵機は容赦なく弾をバラ撒き、同時に何本ものレーザーを撃ち込んでくる。プレイヤーは、その猛攻をかいくぐりつつ敵を撃破していかなければならない。とてもじゃないが初級、中級者程度の腕では歯が立たない難易度である。

凶悪ともいえるそのゲームバランスは、一般のプレイヤーを潔いほどにバッサリと切り捨てている。デザイナーが「力無き者は去れ」といわんばかりに超然たる姿勢を貫いて難易度を設定したのは明らかである。こうして上級者向けのシューティングに仕上げられた『烈火』は、生半可なレベルでは納得しないシューティングマニアの間で語り継がれ、今なお熱い支持を受けているのだ。



背景処理の演出などは、技術の無駄遣いと言えなくもない。だが、そんなところが本作の魅力なのだ。



編集部購入価格	1980円
入手難易度	やや難

★おすすめポイント

敵弾が雨アラレと降ってくる超辛ロシューティングといえば、「怒首領蜂」が最近では有名。本作はそういったノリのシューティングの先駆者と言っていいだろう。我こそはシューティングマニア、という人はプレイすべし。

★発売当時の評価

イベントにも使用されたソフトだが、存在はマイナー。発売時は、画面のちらつきの多さがマイナスとなって評価は高くなかった。

PCENGINE

パラソルスター

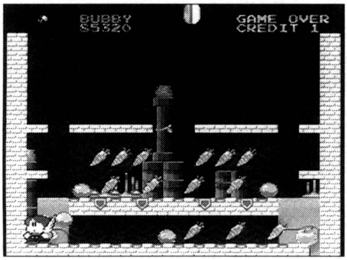
メーカー：タイトー／価格：6600円／ジャンル：アクション／発売日：91・2・15／2人同時プレイ可能

得点稼ぎが楽しい、メルヘンチックなアクションゲーム！

かわいくて面白い「バブルボブル」の三作目はPCエンジンオリジナルソフト。本作は得点稼ぎの楽しさが倍増したHuカードの良質作品。

アーケードゲームのヒット作品の続編が家庭用オリジナルとして登場

PCエンジン用ソフト『パラソルスター』には、「ストーリーオブバブルボブルⅢ」のサブタイトルがついている。そう、ゲームセンターで一世を風靡したタイトーのヒット作『バブルボブル』の第三作目なのだ。前二作はアーケードからのリリースだったが、この『パラソルスター』は、PCエンジンのオリジナルソフトとして発売された。前作でレインボーアイランドを救ったバビーとボビーの二人が、今回は魔法のカサを手に活躍する。ゲーム内容は、主人公のバビーとボビーが、画面内にいる敵をカサを使って倒していき、すべての敵をやっつければ面クリアとなる固定画面型のアクションゲームである。主人公たちが持つカサには、実にさまざまな使い方があって、このカサを使った多彩なアクションがゲームの勘所となる部分といえるだろう。



ステージクリア後には、たくさんの野菜が。ステージ中も色んなアイテムを出してみよう。

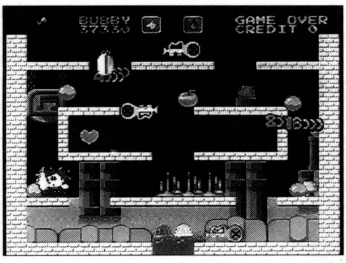
主人公の武器であるカサを使いこなして、大量得点をもぎとろう

主人公の唯一の武器となるカサは攻守にわたって万能というスグレモノ。カサを当てれば敵は気絶し、ミサイルやレーザーさえも防ぐことができる。気絶した敵をカサで拾い上げて投げつけることも可能だ。そんな万能兵器がカサという、メルヘンチックでほのぼのとした設定が『パラソルスター』の大きな魅力の一つ。これは『バブルボブル』シリーズで一貫している世界観といえる。

そんなカワイイ見た目の印象とは裏腹に、しっかりとテクニック重視の歯ごたえのあるアクションゲームに仕上がっているのもこのシリーズの特徴であり、『パラソルスター』も例外ではない。敵を倒すにしても一気に倒せば効率的かつ高得点だが、狙いすぎるとピンチを招くことになる。全滅アイテムで敵を蹴散らすというクリア方法もあり、その時々の臨機応変なプレイが要求されるというわけだ。

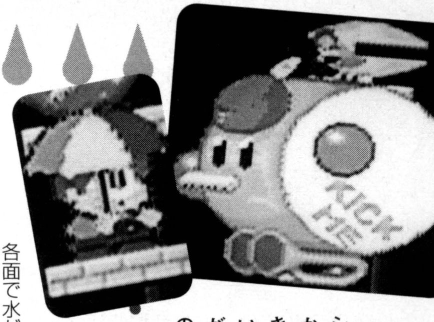
また、各面には隠しフードなるボーナスアイテムが大量に隠されていて、この隠しフードが出るわ出るわの大盤振る舞い。これでもかと出現するカラフルなフードをガンガン取りまくる爽快感を味わうのも、このゲームの楽しみの一つだ。





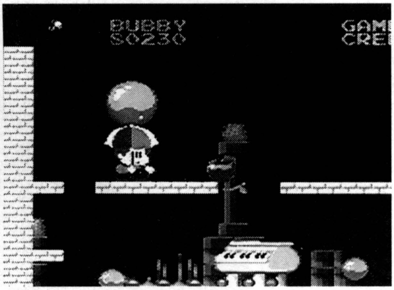
連続で敵を倒すと点数が上がっていく。それとともに、数字の表示も大きくなっていくのが気持ちイイ。

「しずく」を使いこなすのが大量得点ゲットのポイント！



各面で水が入ったシャボン玉みたいな「しずく」と呼ばれるモノが際限なく落ちてくるのだが、このゲームをプレイする上でしずくは非常に重要な存在となる。しずくには水、雷、火、星の4種類があり、出てくるしずくの種類は各面で決まっている。そのしずくをカサで受けて投げるのが基本中の基本。さらに、カサをさしたままでしずくを五つ溜めると大しずくとなり、強力な一撃として使うことができるのだ。

また、しずくは足場としても利用できる。落ちてくるしずくにタイミングよく飛び乗れば、連続ジャンプが可能だ。『バブルボブル』にもアワを使った同様のテクニックがあったので、懐かしく感じる人も多いだろう。

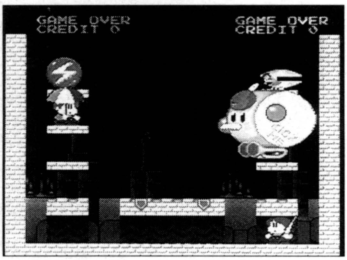


ゲーム中に突然出てくる「紋章」の出現法則も、しずくが関係している。大しずくを2回以上使うと、次の面にそのしずくと同じ種類の紋章が現れるのだ。同じ紋章を3つ揃えれば「秘宝」なるアイテムが手に入るのだが、この出現法則を利用すれば紋章が揃え易いだろう。

それから『バブルボブル』シリーズならば当然、とばかりに二人同時プレイができるのも、ファンには嬉しいかぎり。プレイの幅が広がる、二人プレイならではの技もあるので、是非2人でプレイすることをお勧めしたい。

CD-ROMではなく、Huカードで発売されたおかげでテンポは良好！

シリーズ二作目『レインボーアイランド』のPCエンジンへの移植作はCD-ROMだったが、三作目『パラソルスター』は、なぜかHuカードに先祖返りしている。だが、Huカードでソフトを供給したのは、この場合正解だっただろう。アクションゲームはテンポが命である。CDの容量をゲームシステムに直接関係のないオープニングデモやBGMに使っただけのソフトが多かった当時、敢えて廃れていたHuカードで発売し、CDのアクセスでゲーム進行が途切れることのない快適なプレイ環境を優先したメーカーの英断（？）には感心せざるを得ない。このソフトはゲームの面白さというものが容量の大きさとは直接関係しないことを改めて認識させてくれるはずだ。



ボス戦（デモ画面より）。2人プレイの時、相手を持ち上げて点数を稼ぐお遊びもある。



編集部購入価格	3980円
入手難易度	やや難

★おすすめポイント

テンポのよいゲーム展開。画面をフルーツなどで埋め尽くすのが楽しい。かわいいモノ好きの人、ハイスコアに命をかけている人にはぜひお薦めしたい。二人同時プレイできるのもポイント高し。

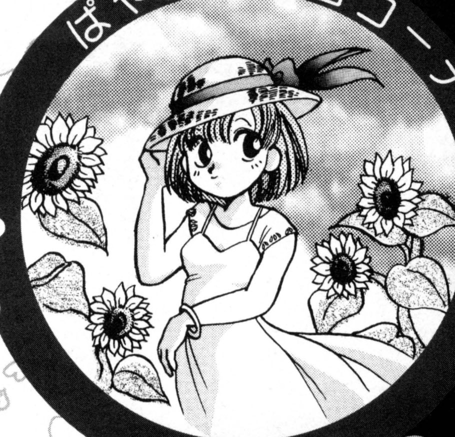
★発売当時の評価

ゲームセンターの人気シリーズなだけに評価は高い。発売本数が少なかったためか意外に品薄。見かけたら、即購入しても損はしないだろう。

DOKIDOKI-PAYAPAYA-UKIUKI

ぱやぱや読者コーナー

愛さえあれば だいじょ～ぶ



総集編が出ても7号が予定通り！　編集部も成長しましたね。ところで、もうお気づきでしょうがまた体裁が変わりました。ふくろ綴じの新世代機記事も、気合い入れて作ったので、イジメないで見てあげてね。

◇みなさんこんにちは！　総集編も7号も無事に発売できてゴキゲンの、読者コーナー担当・奥山です。

◆ども、引地です。いや、ウチもすごいねェ。4、5月と連続で出しちゃったもんねェ。

◇華麗なる仕事ぶりですよね。

◆調子に乗って、総集編では「編集部員個人ページ」まであるもんねェ。赤裸々に過去を切り売りした「幸一の初体験メモリー」、ぜひ読んでくれよなっ。んで、編集部のダメ人間ぶりを笑っていただければ幸い。

◇私たちは芸人ですか…。単なる露悪趣味って話もありますよ。でも、赤裸々なのは私たち2人だけじゃないですか～。

◆バカモン！　身体を張って読者様に喜んでいただくのが編集者の宿命だろうが！

◇そんなもんでしょうか…。まあとにかく、今回は制作中、本誌に取材が来たし。いろいろありましたよね。引地さんの素顔を見てしまった読者さんから、お便りが来てますよ。

☆「日経01」5月号に引地さん登場ですね。予想通りの顔でしたが…（笑）。

（愛知県　日高彰）

◆なんじゃ、この「予想通りの顔」っちゅーのは。奥山さんが10秒で描いたへっぽこイラストに、そんなに似てたのか？

◇私のだけじゃなく、今まで何度も出てきた似顔絵はどれもそっくりですよ。でも、どうして取材の日くらいスーツを…いや、せめてヒゲを剃ってくれなかったんですかぁ。せっかくの中古問題に関する取材だったのに。

◆確かにまわりのオジサンたちから浮いてるよなァ。ま、それもユーゲーの味ってことで。中古問題に関してはずっと扱っていくつもり。

☆初めて買いましたが、とっても楽しく読ませていただきまし

Illustration:藤井寺朔水／古沢久美子

た！　今のゲーム誌はどんどん新しいゲームを取り上げていくし…。でもでも！　ユーゲーはすごい！　「こだわり」を感じまくりです。でも、PCEソフトで「サイレントデバッガーズ」も載せてほしかったかな。

（岐阜県　光速麦茶）

◇初めての読者さん、こんにちは。え？　女子高生でPCEが好きなの？　すごいですね〜。

◆「サイレントデバッガーズ」は、すでに本誌1号で取り上げたんで、興味ある人は読んでね。

◇その1号も、皆様のおかげで完売して在庫がなくなりました。ありがとうございます。今後1号を読みたい方は、総集編を購入してくださいね。

☆「ちゃんと次号は出るのか？」と心配されるのは、「次もまた読みたいなー」と思われてるとゆーことなので良いことだと思いますよ。

（兵庫県　ねじ99％）

◇そう、ものは考えよう、ポジティブシンキングですよね！

◆ユーゲーは、前向きに逆走するのがポイントだから。もう、心置きなく、好きなだけ後ろを走らせてもらうつもり。

☆表紙がいい。未来を描いてるのにどこか懐かしい。「懐かしい未来」ってユーゲーにぴったりしている気がする。あと、表紙の「逆走するなら」が一瞬「迷走するなら」に見えてしまった。迷走はまずいですね、さすがに。

（東京都　水田英智）

◆でも今回の表紙はまさしく過去。ちっとも未来じゃないけど、SLG特集があるんで、武将もいいかな、って思ってさ。昭和30年代の学年誌っぽいでしょ。

◇武田信玄なんですよ、この武将さん。個人的には北条仲時とか平重衡あたりが好きなんですけど…。でも、渋く仕上がってますねぇ。

☆貴誌は、物を売るメーカーにとっては不必要な存在だろう。しかし、何かを伝えようとしたクリエイターにとっては理解されるべき貴重な存在。ゲームの外身しか伝えられない他誌と違い、作り手が「伝えたかったこと」を伝える仲介者としての貴誌を心より尊敬する。

（東京都　まそきぃー）

◇常に、そうありたいなと思って頑張ってます。

◆本誌だって、読者さんに意図が理解されないと悲しいし。そういう気持ちはわかるから、可能な限りそのゲームに込められた真意を伝えていきたいね。

☆いつもながらゲームに対する情熱をビリビリ感じます。「ああ、俺と同じ血の流れてる人々がいるんだなぁ」と安心します。

（千葉県　TAC）

◇それは、全国の読者の皆さんも含めてですよね！

◆もうちょっと、同じ血の人が多いといいんだけどねェ。

◇何を言ってるんですか、これからですよ。アメーバのように、どんどん増殖しましょう！

◆なんかヤだな、その例え…。

あるメーカーに花束を

●タイトー（ZUNTATA）編

☆タイトーと言えばZUNTATA。同社の作品の音楽に共通するのは、やはり世界観をきっちり表現しようとする姿勢ではないでしょうか。そのせいか、音楽がよかった作品ほど、同社の代表作になっているような気がします。「ナイトストライカー」や「ダライアス」の興奮を、今でも忘れることができません。ZUNTATAレーベルから毎月CDが出ていますが、最新のものばかりでなく、昔の作品を積極的にリメイクして欲しいと思います。個人的なお気に入りは、ZUNTATA…ひいてはタイトーのイメージ音楽である「ダライアス」の「BOSS 7」です。これをボディソニックで聴けたことは、自分の人生における最大の幸せだと信じています。（長野県　信州生まれ）

◆「BOSS7」は名曲だよね。ほかにもオススメしてた人がいたし。俺は曲なら「DADDY MULK」。トータルで選ぶなら「メタルブラック」。アルバムは「10cm四方の青空」。

◇曲は多すぎるのでパス。アルバムなら「ダライアス外伝ラストキス」と「未・来・完・了」、「ガメラ2000」かなぁ。「ガメラ」は結構アナだと思うんで要チェック！　8、9曲目を星空の下で聴くのが最高なんですよ〜。

前号への反響

最近表紙を見てもフツーだと思ってしまう。神経が麻痺してきたらしい。

☆今「パネルでポン」を取り上げて、選手権までやっちゃうナチュラルな公私混同具合に大好感。

（山口県　バンブー共同通信）

◆パネポン選手権への応募を見たか！　あのレベルから見たら、編集部内なんてドングリの背比べ。俺だけが下手なわけじゃないことが証明されたな。

◇それって何か間違ってるような気がするんですが…。

☆PCE特集は大変感慨深く読ませていただきました。しかしユーズド・ゲーマーの間ではMDやディスクに押され気味。やはりPCエンジニア（笑）は「ギャルゲーができればなんでもいいイカ野郎」と思われているのでしょうか。

（埼玉県　B級機関）

◇確かに、一人一人がディープかつコアなメガドライバーに比べると、PCエンジニアはちょっとおとなしいかも。

◆何を言う！　内に秘める情熱は決してメガドライバーにひけをとるものじゃないぞ！

☆「アウトラン」のネームエントリーの曲名が「スプラッシュウェーブ」になっていますが…。あと、「ハイウェイスター」が迷作扱いになっているのが納得できません。あのゲームは面白かったですよっ！　メッ！

（北海道　声タダシ）

◇す、すみません〜。確かにネームエントリーは「ラストウェーブ」ですよね。

◆「ハイウェイスター」は3Dメガネをかけるってところがウリだから、あのページでは迷作扱いにしたんだよ。

☆「懐ゲーキャラ名鑑」がいい。特にコラムのへっぽこ（失礼）なマンガと、隣の気合い入れすぎ（笑）のイラストのギャップ！　私も分岐の岩によくディープキスかましたものだ。こー

うきうき ILLUST Gallery

イラストギャラリー

今回は非常にイラストのレベルが高くて迷いましたぁ〜。



東京都　守山いつか

◇こんな濃いヴァリスは初めて見ました！　優子ちゃんが色っぽいですね。



東京都　天人

◇このイラストだけを見ると、すっごい良さそうなソフトなんですけどねぇ。

投稿のオキテ

イラスト・お手紙・アンケート葉書など、編集部宛てのお便りは１つの封筒にまとめて送ってくれてもOK！　でもそれぞれに住所・氏名・ペンネームなどを書いてくださいね。イラストは、必ずモノクロで描いてください。それと、トーンが剥がれたり、消印がついちゃったりするので、封筒に入れて送ってくれるといいかも。ついでにアンケート葉書も入れると切手代の節約にもなりますよ〜。

UKIUKI・WAKUWAKU・DO

ゆーイラストってやっぱり資料がいると思うんですが、何を資料にしているんですか？
（神奈川県　LAST SAVIOR）
◇ほかにも、「引地さんのつぶらな瞳が忘れられません」っていうお便りも来ました。私もあのページは好きなんですよぅ。
◆天辰さんにうかがったんだけど、「ダライアス」なんかは、「Gダライアス」のポリゴンキャラを参考にしたり、魚関係の図鑑を見たりしてるって。
☆「平安風雲伝」を取り上げてもらって有難うございます！　他にも勧めてた人いるんでしょうかねー。あと、いきなり新井理恵さんの4コマがあって驚きました。この方のマンガ、ちょっとダークで面白いですよね！
（京都府　とがし坊SP）
◆「平安風雲伝」は読者さんのお便りから選んだんだよね。
◇新井さんのマンガ、いいですよね！　特に「X－ぺケ－」は栃木県人必携です。新井さんとは同じ宇都宮出身なんですよ。
☆私は「ヒルズファー」を全職業でクリアしました。はっきりいってクソゲー以外の何物でもない。何故あのゲームをそこまでやってしまったのか、今でも謎です。　（埼玉県　若松朋久）
◇ええっ、これをクリアしたんですか？　全部の職業で？
◆バカゲー担当のライターさん、泣いてたもんなァ。
☆ゲーム音楽特集がよかった。以前（ベーマガ連載時）から古代祐三氏のファンだったので、近況が知れて本当に嬉しい。第二弾に期待しています。
（長野県　MSXフェル博士）
◆インタビューは色々なお話が聞けて勉強になるし、面白い仕事の一つだよね。
◇「イース」の頃から憧れてたので、お会いできてすごく嬉しかったです。
☆ゲームミュージックのCDってこんなにあるのか！　と驚きました。「がんばれギンくん」とか「達人王」のCDまであるのには笑いましたが。
（東京都　御心ボンバー）
◇リストのページって、ホント大変なんですよ。でも、喜んでいただけて嬉しいです。
◆今号のキングレコードさんは、ちょっと不完全で申し訳ない。



宮城県　帍屋風天
◇本誌でキャティーさん特集ですか？呼び捨て不可というのか愛ですね。


東京都　人間コンセント
◇この方のセンス好きなんですよ～。イラストの裏をお見せできないのが残念。


東京都　内田純
◇一瞬何のイラストか分からなかったんですか…じゃじゃ丸くんですよね？

Q&A ユーゲー質問箱

読者さんの意見をどんどん取り入れてる本誌。要望はいつでも受付中。

☆大阪日本橋ショップ情報が一通しかこなかったと言うのはショックだった。みんな教えたくないからなのだろうか？　でも日本橋でんでんタウンも、以前に比べたらゲームソフトを扱っているショップが減ってきていると感じる。ましてや旧世代機ソフトともなれば、充実しているショップはほとんどない。

（大阪府　3点FX）

◇その後、詳しい地図付きの情報をいただきました。ありがとうございます。

◆でも、最近の日本橋はあんまり元気がないというのは、色んなところから聞くねェ。

◇行ってみないとわかりませんよね。うまくいけば、8号で取材に行けるかもしれません。あくまでも予定ですが…。楽しみにしてて下さいね。

☆先日秋葉原に行って中古ソフトを探しましたが、あまりの環境の良さに驚きました。うらやましい限りです。この本の「入手難易度」はこちらではあまり通用しませんし…。

（福島県　斎嘉之）

◇確かにアキバは恵まれてるかもしれないです。やっぱり、お店がたくさんあると、効率よく探せますものね。

◆入手難易度についての質問も多かったなァ。これは、編集部がいつもソフトを探す、秋葉原と編集部員の地元を基準にしてるんだよ。「簡単」だとほぼ100%のお店にあって、「普通」だと、五分五分ってくらいの気持ちでつけてる。

◇問題はMDやPCE、FCですよね。これらを常に扱っているお店では「簡単」でも、そのお店自体が10件に3件くらいしかなかったら、全体で見ると「やや難」になっちゃうでしょ。

◆もちろん、地域によっても違うし…。あくまでも目安だと考

ユーゲー読者の実態に迫る!?

ユーゲー研究所

今回のテーマ

読者プレゼントの実態

◇今回のユーゲー研究所は、読者プレゼントのオッズです！　本誌の読者プレゼントには、どのくらいの倍率格差があるのかを、初調査してみました〜。これは6号の応募分ですが、今後のプレゼント選びの参考にしてくださいね。

◆今回はなぜか、福袋に人気集中したねェ。

◇こういうくだらないのでいいから、プレゼントはたくさん欲しい、というご意見もありました。ほんとにこんなんでいいのでしょうか…。不安に思いつつも、今号でも実施してみます。

◆編集部からは、総集編と、総集編の表紙の色校を提供してみたよ。色校というのは、表紙から裏表紙までをぐるっと一続きに印刷してある、見本みたいなもの。小松崎さんのイラストが、ちゃんと一枚絵で見られる、貴重品なんだぞー。

◇編集部員個人からは、なんだかやっぱりゲーム関係が多くなってしまいました。ショップさんから特典で貰ったものとか、ゲームショウで作ってきたキーホルダーとか、クレーンゲームでゲットしたものとか…。

お楽しみ3本セットも、その内訳を公開します。といっても、参考になるでしょうか？　両方とも、毎回違いますので気をつけて下さいね。

◆ほかのソフトは、だいたいどれも10〜20倍。薔薇野郎フィギュアは、6名様だったので、倍率は低かったね。

◇本誌の読者さんは、「プレゼントいらないので、ほにゃららしてください」という、お願いが多いのも特徴かも。「いらないからパソゲーの特集して下さい」とか。それだけ熱心な読者さんが多いということで、編集部としては嬉しい限りです。

◆え？　プレゼントがショボいからじゃないの？　みんな本心

えてほしいな。

☆パネポンで担当ページを決めていると書いてありましたが、そんないいかげんに決めているのでしょうか？（適当とも言う）

（神奈川県　ゴミ袋）

◇嘘です。ごめんなさい〜。さすがに担当ページまでは決めてません。せいぜい、「誰がデザイナーさんのところに写真を届けに行くか」とか「誰が買い物に行くか」とか、そんなもんですよね。

◆本誌ができるまで、とかは総集編の方に書いたんだよね。ぜひ買ってほしいな。

☆発売予定日を正確にしてほしい。

（埼玉県　デンヤマ万歳）

◇これもいまだに要望が多いんです。「末日」っていうのははっきりしてないのかなぁ。7号でいうと、31日は日曜日なので、29日の金曜日には発売してます。もっとも、29日に手に入る地域は、都内でも限られてると思うんですが…。

◆全国一斉に同じ日に発売するのは無理なんだよね。例えば、「ジャンプ」は月曜日発売ってなってるけど、日曜日に買える地域もあれば、火曜や水曜になるところもあるでしょ。それは、流通の問題であって、出版社ではどうにもできないんだよね。

◇それと、書店さんに置く、置かないは、私たちが決めてるんじゃないんですよ。だから、編集部に要望するんじゃなくて、それぞれお近くの書店さんに「置いて下さい」ってお願いするのが一番の近道ですよ。

☆他のパソコンとかの、古いゲームを特集してもらえませんでしょうか？　古いパソゲーでもいいのは一杯あるので…。

（福岡県　しれとこしぶき）

◆ＭＳＸやＰＣ－８８０１みたいな、古いパソゲーもいいんだけど、手に入らない＝読んで興味をもっても遊べないってところが難点。アーケード基盤も、誰でも買えるわけじゃないので、同じ理由で扱ってないんだ。

◇個人的にはパソゲーに関して、野望とも言える企画があるんですけどねぇ。一体誰がついてきてくれるのかと思うと…はぁ。

からいらないと思ってるんだよ。

◇なんてこと言うんですか〜。一応今のところ、どのプレゼントも1倍を切ったことはないんですよ。ちゃんと、欲しい人はいるんですよ〜。

◆ついでに、プレゼントに当たる秘訣も公開しちゃえば？

◇そうですね…。「字がちゃんと読める」、「「そのプレゼントがどのくらい欲しいのかの熱意がある」の2点がポイントかも。特に住所はきちんと書いてくださいね。よく読めなくて、除外してしまうこともあるんですよ〜。

それでは、どしどしご応募くださいね！

●読者プレゼントのオッズ表（6号の応募分）

1	編集部提供福袋	62
2	お楽しみ3本セット	47
3	パネルでポン	17
4	聖鈴伝説リックル	17
5	水晶の龍	16
6	新創世紀ラグナセンティ	14
7	デッドゾーン	13
8	平安風雲伝	11
9	ワンダラスマジック	10
10	薔薇野郎フィギュア	1.8

福袋

●ユーズド・ゲームズ総集編1冊
総集編の表紙色校1枚（編集部）

●ふんわりポケモン2個（滝沢）

●Gアーマーのガンプラ（引地）

●「わくわくぷよぷよダンジョン」の初回特典バンダナ（奥山）

●津田さん肉声入りキーホルダー（津田）

＜お楽しみ3本セット＞

●アルバートオデッセイ（ＳＦＣ）
●ラグーン（ＳＦＣ）
●究極ハリキリスタジアム（ＦＣ）

萬屋遊芸堂

今回はとても掲載できないようなディープなお便りが殺到。どうして？

☆旅先で立ち寄ったおもちゃ屋でMDソフトを4万円分買ってしまいました。友人が苦笑しつつ「血迷ったか」と言いました。あーそうだよ血迷ってんだよ。（岡山県　うどん）

◆4万円分のMDソフト…。そりゃ苦笑くらいされますわな。

◇私たちも、ソフトの買い出しのときは似たようなものですよ。自分のお金じゃないですけど（笑）。

☆中古禁止を掲げるメーカーの団体に、過去のゲームについてどう考えているのか、それらについてのユーザーサポートはできるのか、聞いてください、ゲームは作品なのだから。過去のあらゆる作品について中古の禁止によって入手方法が断たれることがあってはならないと思います。また、貴誌には中古問題に対してユーザーとメーカーのパイプ役をしていただきたいと思います。（京都府　中田晴己）

◇そうなんですよね、PSなどの今一番活発な市場に対して中古を規制したい、というのはわからなくもないんですが。じゃあ、思い出のFCとかは、売って売りっぱなし、その時売れたらもういいや、なのかなって思ってしまいますよね。

◆難しいところなんだよ。

☆記事を読んで「ジーザス」を買いました。VERY GOOD!! フォジーの名前の由来とか気になります。機会があれば教えてください。（東京都　BSR）

◇ふふふ、「ジーザス」面白いでしょ～。

◆FOJYの名前はねぇ、「2001年宇宙の旅」って映画に出てきた、コンピュータ・HALと同じなんだよ。この名前は、IBMから取ってるんだ。アルファベットの並びで、Hの次がI、Aの次がB…。この法則を

わくわくインフォメーション　INFORMATION ROOM

寂しい人はここへおいでよ、愉快な仲間が待っている！

◇まずは編集部からのお知らせです。KTCのホームページに、「ユーズド・ゲームズ」の掲示板ができました。ゲームの話とか、本誌の話とか、いろいろ盛り上げていきたいと思ってます。掲示板では、来るべき「マークⅢ特集」について、いろいろ話が出ているところです。ご意見お待ちしてます。編集部員も週に1回くらいは書き込んでますので、ぜひ遊びに来て下さい（半分ヨタ話ですけども…）。

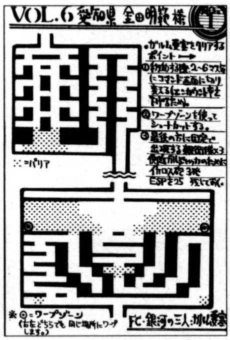
☆お願いします、FC版イースの攻略法を…。廃坑がワケわかりません（ヒントも）。ポーションの宝箱が2つしかないです。一応攻略本はあるんですが、それが「マークⅢ」のヤツなんです…。親が間違って買ってきたヤツです。電池ももうヤバイですし、廃坑の突破方法だけでも教えて下さい。よろしくお願いします。

（茨城県　ナイトメア）

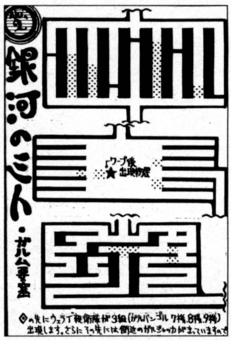
☆前回の「銀河の3人」やこのお便りのような攻略法についての質問も歓迎です。答えを知っている方は編集部までぜひお送り下さい。回答を読者コーナーに掲載するか、場合によっては、それらをまとめて編集部の方から質問者の方に郵送します。質問をされる方は、結果が半年後ということをご了承くださいね。



神奈川県　沼田幸江



東京都　人間コンセント



東京都　人間コンセント

逆にして当てはめてみて。

◇逆ってことは、次じゃなくて前だから、Fの前はE、Oの前はN…。ね、ENIXになるでしょ？　こういう遊び心がいいですよね～。

☆「萬屋遊芸堂」を読んでいて、私が何故「アンチスクウェア」なのか気がついた。なるほど、ゲーム業界の巨人軍か…納得。私がアンチ巨人なのと同じ理由だったんだねー（まあそれだけじゃないけど）。イメージぴったりで笑いました。好きだったのはSFCまで。可愛さ余って憎さ百倍ってカンジ。

（神奈川県　佐藤典子）

◇あ、一緒ですねー。私もアンチ巨人なんです。でも私の場合、それと同じ理由でスクウェアさん憎めないんですが（笑）。私にとっては別の「ゲーム業界の巨人軍」があるということで。

◆同じアンチ巨人でも、どこを見るかによるんじゃない？　俺はまあ、今はスクウェアが巨人だと思うけどさ。

おしえてあげたい●「ビタミーナ王国物語」（GB）

えーと内容自体は上に超が３つくらいつきそうにオーソドックス。「現代から異世界召喚された少年が勇者となって王国を救う」というものです。ただ、このビタミーナ王国というのは自然界の象徴で、自然破壊が悪の魔王としてせまってくると言う、今見るとなんかシビアすぎて洒落になってないみたいな設定なんですね。ちなみにラスボスの名前は「てんかぶつ」…。

戦闘にはちょっとアクション要素が入っています。基本は２人パーティ。全部で６人だか７人だかいる王国の姫君たちが、順次主人公に協力してくれるんです。それぞれれ武芸に秀でていたり、高い知力で敵の弱点を暴いたり、回復してくれたり…。姫君たちの名前は、上から順にエーナ、ビーナ、シーナ、ディーナ…（笑）。

途中、冬山の山小屋でどれかの姫君と一夜を明かすというイベントがあって、これがなかなか笑えます。寒いので姫と１つベッドに入ってモンモンと寝付かれない主人公。突如戦闘画面！　モンスター「エッチなもうそう」が現われた！…負ければもちろんゲームオーバー（だったはずだ）。

…たしかこのソフト、「ゴッドメディスン」と間違えて買ったんだったよな（間違えるか、ふつー）。

（青森県　くりころりん）

☆ユーゲー読者のメモリカセットの中には何が入っているか、って気になりますね。かなりマニアックな詰め込み方してる人とかいそうですし。

（埼玉県　仁木雅宏）

◇面白そうですね～。でも、マニアックに詰め込めるほど、容量がないと思うのは私だけ？

◆RPGを入れたら終わりって感じだもんなァ。難しいだろうけど、やっぱりもっと容量を増やしてほしいよ、任天堂さん。

☆6号の記事を読んでびっくりしました。なぜなら去年の夏に後輩から200円で買った「スーパーグラフィックス」が珍品として紹介されていたからです。それも「昔、夜店のくじで引き当てた」と言っていたもの。今度会ったら何か奢ってやろうかな。

（埼玉県　明地徹）

◆ぜひ、その後輩に奢ってあげよう。200円は破格値すぎる！

◇安く手に入ったのはいいけど、夜店に出回るほど…と思うと、スーパーグラフィックスも気の毒な感じ。

☆銀河の3人はレベルを最高まであげないとラスボスには勝てません。そのレベルの攻撃じゃないと通用しないんだよねー。エンディングは感動できると思うので頑張ってね！

（岩手県　本城勝志）

◇前号のインフォメーションに掲載した金田さん宛てに、たくさんの回答をいただきました。

◆右のインフォメーションにも、イラストマップを掲載してるんで、見てほしいな。

◇それでは皆さん次は8月にお会いしましょう。またね！

募集告知！

今回は、「メーカーさんへの花束」のところと、「インフォメーション」へのお便りが、ちょっと少な目でした。イラストはハイレベルのものがたくさん来て、泣く泣く切ったものも…。お便りは、編集部員にとっては元気が出る魔法の薬。どしどし送って下さると、とってもありがたいです。

あて先は
〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1
（株）キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部 読者コーナー係

RIE ARAI PRESENTS

ビバってNON!!NO ジ

第2回





新井理恵
Rie Arai

どうせこのテのネタはわかるヤツにしかわからんのだから今さら説明の必要もないと思うけど、ポートピア覚えてる人何人いるだろ



昔「ドンキーコング」のためにゲーセンに毎日通っていた気がするが、今思うとアレにそこまでする魅力があったかどうか…



PRESENT



今回も、色々な方々からプレゼントの品を提供していただきました（ありがとうございます）！　ゲームソフト以外にも、イラストや、周辺機器とのセット、携帯用液晶ゲームなど盛りだくさんの内容です。前回好評だった、編集部員提供福袋もまたあります。どしどしご応募下さいね！

斎藤智晴氏提供

オリジナルカラーイラスト 1名

編集部員提供

福袋（中味はゲーム関係とは限りません） 1名

リミテさん提供

ぷよぷよ通（MD） 4名

算数2年けいさんゲーム（FC）

ゼルダの伝説1（FC）

ハイパーオリンピックセット（ハイパーオリンピック、ハイパースポーツ、ハイパーショット）（FC）

謎のピラミッド（液晶ゲーム）

各1名



ないすどうさん提供

各1名

イメージファイト（FC）

ロックマン3（FC）

ファイアーエムブレム外伝（FC）

天地を喰らうII（FC）

ハオ君の不思議な旅（FCディスク）

アフターバーナーII（MD）

ストライダー飛龍（MD）

スーパーバレーボール（MD）

ＦＺ戦記アクシス（MD）

スターウォーズ（32X）

オーロラクエスト（PCE－SCD）

同級生（PCE－SCD）

ソル・ビアンカ（PCE－CD）

聖竜伝説モンビット（PCE－CD）

当選者の発表は、ユーズド・ゲームズVOL.8（8月31日発売予定）にて行います。

NEXT ISSUE

次号予告

第1特集
対決協力因果応報!?
楽しさ100倍！ 多人数プレイゲームの宴

第2特集
ハードの悲劇拡張版ヴァーチャルボーイ編
漆黒の宇宙に広がる赤色夢幻世界！

小特集
セガが誇る怒られゲー
ゲームで浴びる罵詈雑言シャワー！

季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌
ユーズド・ゲームズ
VOL.8 AUTUMN
8月31日発売予定
(地域によって遅れることがあります)

バックナンバーのお知らせ

たくさんの皆様にご利用頂いていました、バックナンバーの直接販売ですが、残念ながら事情により休止させて頂くことになりました。今後は、書店さんを通じての販売のみとなりますことをご了承ください。下の注文書（コピー可）に、欲しい号数、冊数、住所、氏名、電話番号をお書きの上、お近くの書店さんへご注文ください。なお、お手元に届くまでの日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。

●**VOL.2**（本体価格757円）
誰も知らないソフトを密かに楽しむ／1ドットに賭けた青春が甦る／他

●**VOL.3**（本体価格780円）
充実！　中古ゲームライフ／シリーズ1作目特集／他

●**VOL.4**（本体価格760円）
脱線！　チョー大作主義／パソゲーより愛をこめて／他

●**VOL.5**（本体価格760円）
手を出すな！　キワモノ全開ハード＆ソフト／君に捧げるスウィートゲーム／他

●**VOL.6**（本体価格760円）
名もなきゲームたちとの邂逅／めくるめくゲーム音楽の世界／他

●**総集編**（本体価格1800円）
VOL.1～4までの再編集版

※vol,1は完売しました

客注扱い	書店（帳合）印	販元　キルタイムコミュニケーション TEL 03-3555-3431／FAX 03-3555-1203 お名前 ご住所 TEL　（　　）	
ユーズド・ゲームズ VOL.（　　）←号数を記入 ※本体価格　VOL.2　757円、VOL.3　780円、VOL.4～　760円			各　　冊
ユーズド・ゲームズ総集編　※本体価格　1800円			冊

←切り取ってお近くの書店にて御注文下さい。

ユーズド・ゲームズ

季刊ユーズド・ゲームズvol.7夏号
1998年5月29日発行　第3巻第3号通巻第8号
定価：本体760円（消費税が別に加算されます）

発 行 人：高橋清一
編 集 人：小泉俊昭
編 集 長：滝沢嘉一
編 集 部：引地幸一
奥山美雪
津田清和
Ａ　　Ｄ：石井敏昭
デザイン：金子健
田中しおり
亀尾裕次
田中一徳
常松良三
編集協力：市川和久
Ｍ２
斎　九寧
ケロッグ伊藤
ジョッキー☆笹岡
天堂　任
中澤学
中村満
成田展弥
販売営業：長谷川安次
大森浩司
松田学
印　　刷：大日本印刷株式会社

(株)KTCキルタイムコミュニケーション
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
編集部 TEL03-3555-1201 FAX03-3555-1203
販売部 TEL03-3555-3431 FAX03-3551-1208

EDITOR'S ROOM



いよいよワールドカップが開催されますね。日本の選手を世界の大舞台で見れる…ただ、それだけで鳥肌が立ってきます。フランスへ観戦に行ける人は、ホントうらやましいッス。ところで、ワールドカップって、世界にアピールするチャンスでもあるんですネ。代表選手は勝ち負けにこだわらず、悔いのないいいプレイを見せてほしいです。そして、メジャーリーグに行った野茂や伊良部のように、海外のチームで活躍してくれると、Ｊリーグももっと盛り上がると思います。日本の初戦は６月14日、楽しみです。（滝沢）



非常に個人的な話を一席。読者のみなさんは自分の信じている（持っている）価値基準の判断が鈍っているなあとか、感じたことはありませんか？　私、今まさにそういう状態なんです。例えば、自分の価値基準でカッコイイものとワルイものってありますよね。それに照らしあわせてカッコイイ小説とか音楽とかゲームを選ぶじゃないですか。で、それがどうやら鈍ってきていて、アタリも多ければハズレのものが増えてきているのに気づいたわけです。これをどうやって元に戻すか、訓練方法を模索しているところです。（引地）



最近ヴァイオリンが習いたくてしょうがないです。「Ｇ線上のアリア」と「パッハルベルのカノン」が弾きたいの（無謀）。でも２、３年じゃ無理ですよねぇ。昔取った杵柄でピアノかフルートの安いの買って挑戦した方が、現実的かつ建設的かも。そうそう、先日従姉の結婚式がありました。初対面の新郎は偶然にも本屋さん。さっそく宣伝したわけですが、さすがの私も、いくらＫＴＣの本とは言え、結婚式の当日に離婚情報誌の宣伝までは気が咎めてなァ…（笑）。まだまだ編集者根性が足りないようです。許せ。（奥山）



カラオケ好きの友人が多いせいか、８時間耐久カラオケなる無茶なことを月に一回はやっている私。明け方、酒が回りきったボロボロ体で呆然と歩いている姿は社会人には見えないでしょう。

さて、最近ではゲームに歌がついているものも多くなりました。でも、ほとんどカラオケ化されません。「パソコンの18禁ゲームの主題歌」でありながらカラオケ化されたものもあることですし、やれない事ではないと思うんだけどなあ…。そんな訳でセガさん、「レンタヒーローのテーマ」のカラオケ化をぜひ！（津田）

VOL.6読者プレゼント当選者発表

聖鈴伝説リックル
岡山県　垣野正篤
パネルでポン
東京都　住枝千晶
平安風雲伝
千葉県　山添亮子
ワンダラスマジック
宮崎県　藤田晴吾
水晶の龍
愛知県　鈴木英二
デッドゾーン
愛知県　松沢光城
新創世紀ラグナセンティ
北海道　出口雅枝
お楽しみ３本セット（FC&SFC）
神奈川県　越川晋一郎
編集部員提供福袋
北海道　豊澤壮央
薔薇野郎フィギュア
東京都　高木将樹
東京都　竹内太郎
東京都　大塚邦敬
岡山県　片山健一
滋賀県　石田亮二
和歌山県　水越眞由美
（敬称略）

6月30日までにプレゼントが到着しなかった場合は、お手数ですが編集部までご一報下さい。

●面白かった記事（3つまで目次の番号で記入して下さい）

●つまらなかった記事（3つまで目次の番号で記入して下さい）

●この本を購入した理由

●多人数ゲームプレイの思い出を教えて下さい。

●友人同士など、内輪だけで通用するローカルルールを教えて下さい。

●あなたの好きなメーカー、嫌いなメーカーを教えて下さい。

・好きなメーカー名（理由　　　　　　　　　　　　　　）

・嫌いなメーカー名（理由　　　　　　　　　　　　　　）

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

●欲しいプレゼント商品名（プレゼントのしめきりは7月20日までです）

POST CARD

50円切手を
貼って下さい。

1040043

東京都中央区湊2-4-1 MGビル

KTC キルタイムコミュニケーション

季刊 ユーズド・ゲームズ 編集部

Vol.7アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●買って面白かった中古ゲームソフト名

その理由

●特集でとりあげて欲しいテーマは？

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

駅から歩いて10秒!?秋葉原のゲームショップめぐりはここから！



ギャングスター 秋葉原店

〒101-0021 東京都千代田区外神田1-15-16 TEL03-5294-0530
営業時間：平日11：00〜20：00　日祭日10：00〜19：00
JR秋葉原駅電気街口徒歩10秒

関西ではお馴染みの店が秋葉原にも！

関西でフランチャイズ展開しているゲームショップ「ギャングスター」。同地区に住んでいる読者の方なら、すでにお馴染みの「ギャングスター」が秋葉原にも出店したと聞いて、早速うかがってみた。

ここで紹介する秋葉原店は駅から数十秒と、ユーザーにはとっても便利な場所に店舗を構えている。品揃えはプレイステーションとサターンが中心で、他にはパソコンソフトも。特に、中古プレイステーションソフトの充実ぶりには目を見張るものがあるぞ。

「うちはライトとヘビーユーザーが満足できるようなお店作りを目指しています。ソフト選びに迷ったら、ぜひうちの店に来て下さい。ここに答えがありますから」と店長の今川さん。

秋葉原のゲームショップめぐりに来たときは、まずここに寄ってみてはどうだろうか。



ワゴンセールスもある。掘り出し物が見つかるかも。



レアなソフト、ＰＳ版「同級生２」の限定品（中古）を発見！



中古ＰＳソフトは500円程度からとお手頃な価格。

ニンテンドウ64ソフトは新品、中古とも格安。

SERVICE&SYSTEM

「ギャングスター秋葉原店」では、ソフトの買い取りキャンペーンを実施中だ。ゲームソフト3本で買い取り額2,000円以上の場合、買い取り額をさらに1,000円アップしてくれるぞ。

ついに発見！噂のレトロゲーム専門店に突撃！！

リミテ "ゲームショップ8bit"

〒210-0023 神奈川県川崎市川崎区小川町1-15 チネチッタ1階
TEL044-244-6273（FAX兼用）
営業時間：平日11：30～20：00 土日11：30～21：00 年末年始以外無休
ＪＲ川崎駅・京急川崎駅　徒歩5分



オシャレな店内にFCソフトがずらり

「川崎に、8ビットゲームの専門店ができたらしい」という本誌にもってこいのお店の情報を得て、直撃取材を敢行した。きっと濃いノリのお店だろうと思ったら、「ゲームショップ8bit」は「リミテ」という雑貨屋さんの一角にある、とってもオシャレなお店。そのせいか、お客さんもサラリーマンやカップルが多いそうだ。

品揃えはＦＣのソフトが中心。ＭＤやＰＣＥも開店当初は置いていたのだが、購入するお客さんがあまり多くなかったために現在は扱っていない。ＦＣ以外では、各種ハードやゲームウォッチなどの化石ハード系が置いてある。そしてＦＣソフトが全体的に高値になりつつある中、本店は値段が安い！モットーは「秋葉原のゲームショップより安く！」なのだとか。



見ているだけでも懐かしい、ゲームウォッチや蛍光表示管ゲームなどもある。

「極端なプレミアって反対なんです。ゲームは遊んでこそでしょう。ウチはプレミアものにも法外に高い値段はつけてませんし、逆に世間のプレミアとは違う、ちょっとおバカなソフトも、洒落でプレミア扱いをしたりするんです。その辺がウチ独自の味かな」

ずらっと並んだソフトには、店員さん手書きの愛情あふれるオススメ文がついていたり、本誌が立ち読みできるようになっていたり（ありがとう！）、とてもアットホームな雰囲気のお店なのだ。

買取りは現在準備中。通信販売は不可だけど、在庫に関する問い合せと、取り置きには応じてくださるそうだ。場合によっては「年末上京するのでその時まで！」なんていうのも大丈夫とのことなので、気軽に問い合わせてみては。



この棚に並んでいるのは、ややプレミア価格のソフトたち。それでもかなり安い！



ゲームショップ担当の店員さんお二人。左が責任者の印南さんだ。

SERVICE & SYSTEM

サービスのシステムは…と訊ねたところ「常連になることです」というお返事を頂いた。元々値段なども責任者の印南さんの心積もりひとつで決めているので、常連さんには何がしかのサービスをさせてもらいます、とのこと。

平成10年5月29日発行第3巻第3号通巻第8号　発行人：高橋清一　編集人：小泉俊昭　発行所：ＫＴＣキルタイムコミュニケーション　〒104-0043東京都中央区湊2-4-1　TEL03-3555-3431　FAX03-3555-1203
定価：本体760円

ISBN4-906650-21-X C2076 ¥760E